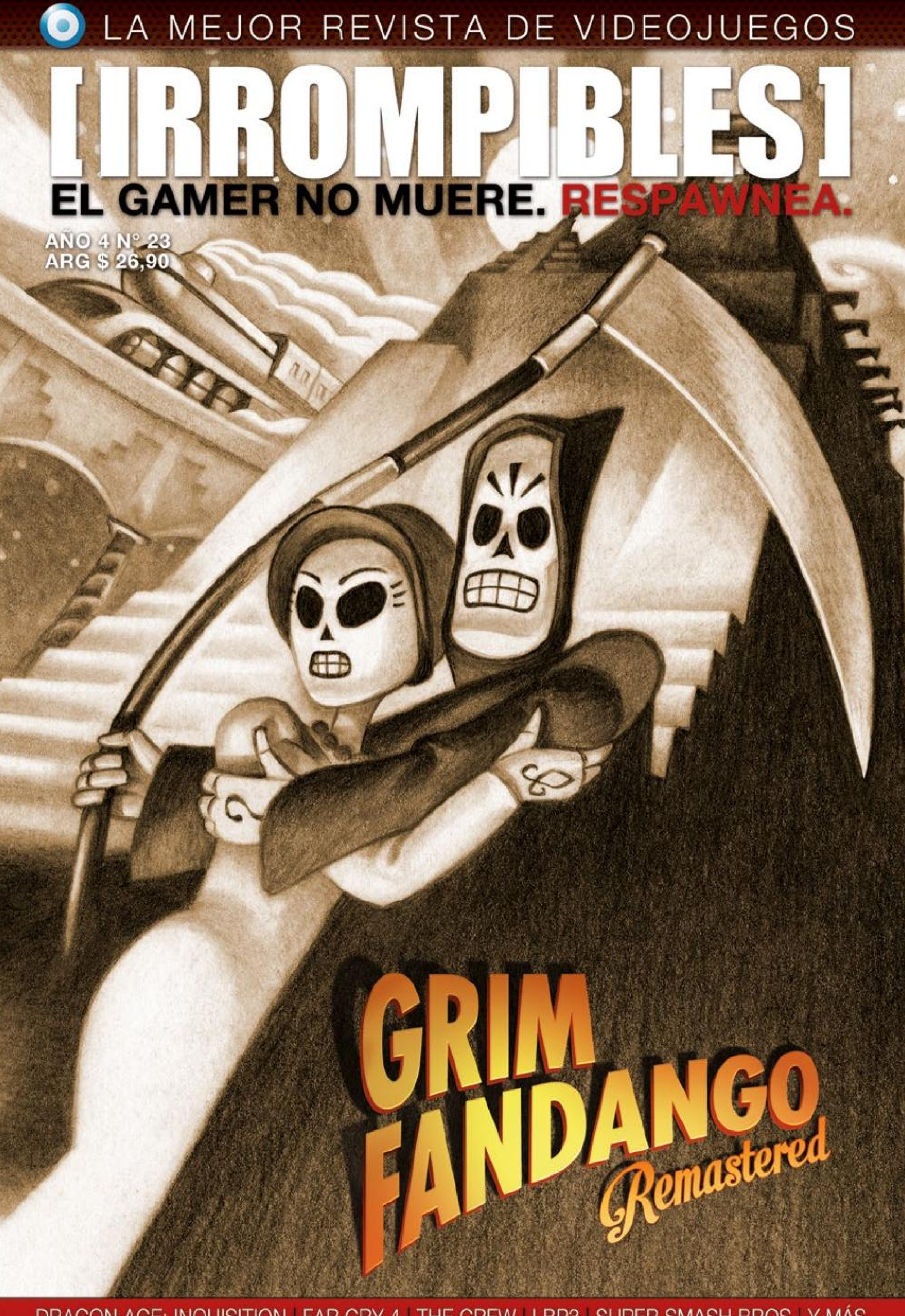


DRAGON AGE: INQUISITION | FAR CRY 4 | THE CREW | LBP3 | SUPER SMASH BROS | Y MÁS
20 AÑOS DE PLAY | GOTY 2014 | JUEGOS ARGENTINOS 2015 | LA PC PARA JUGAR EN 2015

EL CONTROL EN TUS MANOS

SHOCKWAVE

Inalámbrico para

PS3

Bluetooth™

4 canales con leds

Gatillos de precisión

Stick anatómico





Inalámbricos para:



Controles con cable para:









www.levelupworld.com



ESCUELA DE GAME DESIGN AMÉRICA LATINA

APRENDÉ DISEÑO DE JUEGOS

GAMIFICATION Y TRANSMEDIA DESIGN

LAS PROFESIONES DEL FUTURO

5 meses. Clases una vez por semana.

Práctica y debate permanentes.

Estado de arte en diseño.

CICLO 2015 | ABIERTA LA INSCRIPCIÓN

SE DICTARÁ UNA ÚNICA VEZ EN EL AÑO

MARZO 2015: *PRESENCIAL*
A metros del Obelisco

ABRIL 2015: *A DISTANCIA*
Vía streaming en vivo

VACANTES LIMITADAS



NARRATIVA TRANSMEDIA > HARDCORE GAMES > SOCIAL GAMES
EDUTAINMENT > ART GAMES > GAMIFICATION > ADVERGAMES

[BONUS]



¿COMENTARIOS?
Visitá **www.irrompibles.net** y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. ***In Position!***

SEGUINOS EN: /irrompibles @irrompibles



COMO YODA EN EPISODIO II

VIEJOS SON LOS TRAPOS, dice mi vieja mientras limpia, ordena, lava, cocina, aconseja y, en esencia, hace que la vida de mis hijos y mi propia existencia sean posibles.

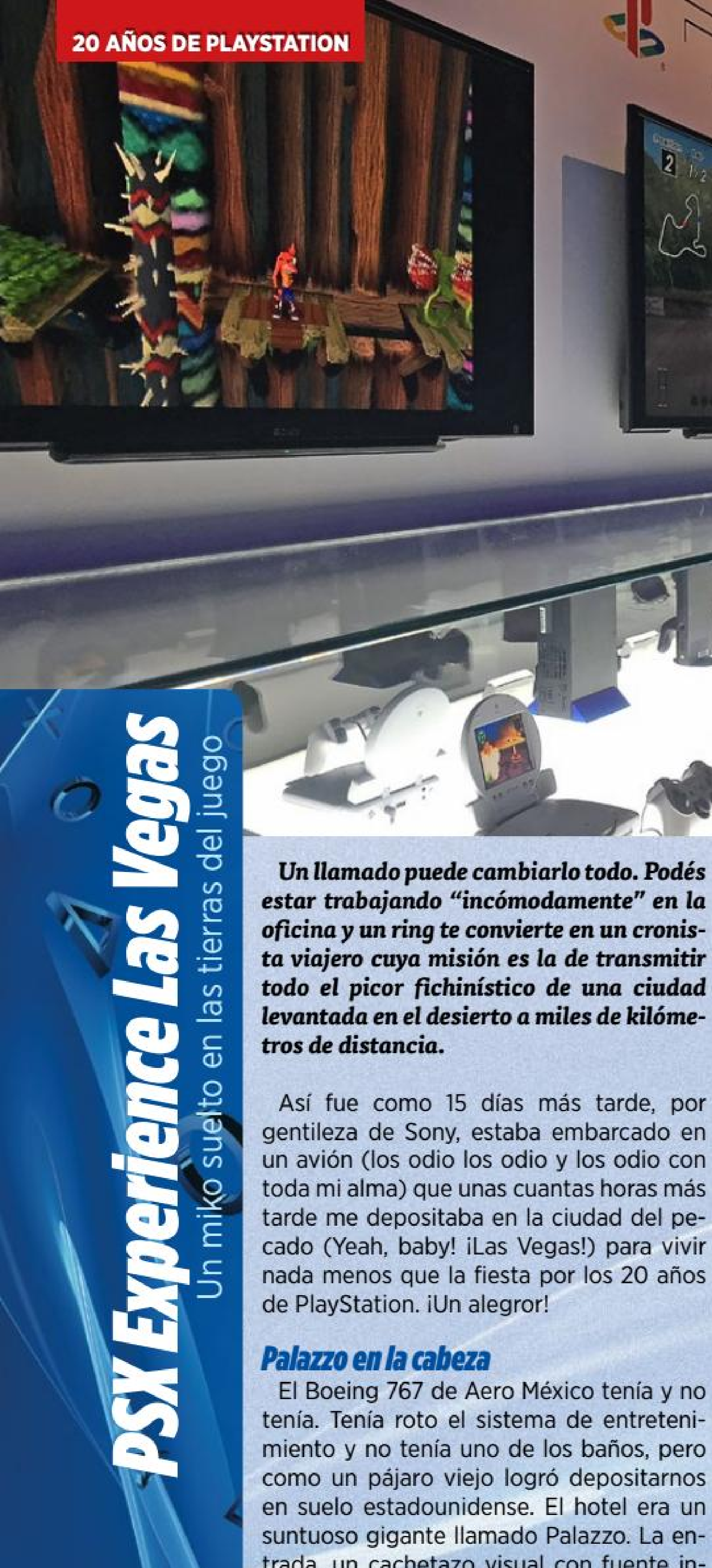
Mi vieja, Elena, puede andar achacosa, pero cuando hace falta saca el lightsaber y pelea a velocidad Yoda. Es la persona más maravillosa que un hijo (y unos nietos) pueden necesitar y amar. Y no se equivoquen. ¡Mi vieja es mejor que la de ustedes! Muhahaha. O al menos, es como el arquetipo de madre protectora, moderna, amorosa e inteligente.

Madre querida, estás leyendo esto. En muchos años, nunca te dediqué una revista ni un editorial. Siempre estuviste ahí, en la trastienda, haciendo que todo sea posible, ayudándome a sobrellevar los momentos más difíciles. Juntos pusimos de rodilla a varios dragones, ¿eh? Debí decirlo antes. Te doy las gracias, en nombre de Zoe, Jero y mía. ¡Te adoramos!

Y Madre es buena dando consejos, entre tantas cosas. Hace poco, viéndome pensativo, me preguntó qué me pasaba. Le dije que estoy senil y extraño los tiempos cuando [i] era un foro vivo, lleno de amigos, de comunidad. Facebook nos arrebató ese espacio íntimo para convertirlo en una vitrina llena de cosas lindas, pero sin alma. Es contradictorio, somos decenas de miles en la fanpage, pero sin ese contacto cálido de otras épocas. Entonces me dijo: ¿Y por qué no recuperan lo de antes? No siempre lo más nuevo es lo mejor y hay poco tiempo para ser feliz." Es muy cierto. Así que vamos a cambiar el sitio un poco, vamos a mover los trastos, reacomodar los muebles y hacer espacio para los que, tal vez, también extrañan tener un club de amigotes.

Este número de [i] es un regreso en muchos sentidos, pero hacia los buenos tiempos. No podemos ignorar los cambios y las tendencias, pero tampoco negar lo que somos. ¿Y qué somos? Micos. Y amigotes.

Dan



PSX Experience Las Vegas

Un miko suelto en las tierras del juego

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

Un llamado puede cambiarlo todo. Podés estar trabajando "incómodamente" en la oficina y un ring te convierte en un cronista viajero cuya misión es la de transmitir todo el picor fichinístico de una ciudad levantada en el desierto a miles de kilómetros de distancia.

Así fue como 15 días más tarde, por gentileza de Sony, estaba embarcado en un avión (los odio los odio y los odio con toda mi alma) que unas cuantas horas más tarde me depositaba en la ciudad del pecado (Yeah, baby! ¡Las Vegas!) para vivir nada menos que la fiesta por los 20 años de PlayStation. ¡Un alegror!

Palazzo en la cabeza

El Boeing 767 de Aero México tenía y no tenía. Tenía roto el sistema de entretenimiento y no tenía uno de los baños, pero como un pájaro viejo logró depositarnos en suelo estadounidense. El hotel era un suntuoso gigante llamado Palazzo. La entrada, un cachetazo visual con fuente incluida. Registrarme fue un suplicio, algo que no podría haber hecho sin la ayuda de Augusto Finocciaro, quien viajaba conmigo, porque como buen miko había salido apurado sin avisar a mi tarjeta de crédito. ¡Pero bueno, ya estaba in position!

Instantes más tarde encontré a la gente de prensa de Miami en el lobby que me suministró las credenciales para el evento, un ticket para cambiar por unas chucherías y una gift card para los gastos. Había que apurarse con la comida porque el cupo era limitado. Sin perder un segundo corrí a la ducha a sacarme de encima las 20 horas de avión. Habitación 8032, jugale. Tuve que pellizcarme. El baño tenía televisión, doble pileta, bañadera y ducha individual. Por supuesto no tenía bidet: estos micos desconocen la felicidad de pegarse un refresco de cola y llevarla limpia, en lugar de desparramarse la caca con papel. Se puede vivir sin mate y sin dulce de leche... ¿pero sin bidet? El resto era increíble: una cama gigantesca, dos televisores, un sillón en L con una mesita para tener reuniones, una mesa redonda con sillas y un escritorio para trabajar con un fax. Me acicalé y salí a la carrera para encontrarme –un día antes de la exposición– con los títulos más calientes del 2015. El sector de prensa estaba en una sala del hotel. Creía que en un minuto estaría allí pero las distancias en Las Vegas son relativas. El hotel es TAN GRANDE que llegar a esa sala me tomó 15 minutos. Una vez allí, los medios presentes le pegaron un vistazo a algunos de los títulos fuertes de Sony.

Los juegos

TThe Order: 1886 es uno de los fichines mimados por SCEA. Situado en un Londres alternativo en el que la raza humana enfrenta a los demonios, Sir Galahad, Sir Perceval, Lady Igraine y el Marqués de Lafayette luchan con armas que tecnológi-



camente no pertenecen a esa época para mantener el orden frente a una raza de humanoides llamados híbridos. Lo interesante es que quien los ayuda en la epopeya es el mismísimo Nikola Tesla, que colabora con toda su genialidad para que nuestros héroes tengan con qué hacer frente a los enemigos. Mucho clima, mucha atmósfera y un relato con una calidad gráfica de otro planeta. Sale en febrero y es exclusivo de PS4.

Until Dawn fue una de la sorpresas. Un juego de suspenso y terror en el que ocho amigos están atrapados en una cabaña de la montaña y son asediados por un asesino que quiere cepillárselos a todos. Una historia en la que al parecer vamos a poder controlar a los ocho y de nuestras decisiones depende que conserven su pellejo donde corresponde. En la demo pudimos probar sólo una porción del juego. Una rubia igualita a Hayden Panettiere (la actriz de la serie Heroes) está tomando un baño y queda a oscuras. Ella piensa que es uno de sus amigos haciéndole una broma pero en realidad es un loco con una máscara de payaso tratando de pasarla a mejor vida. Durante toda la demo, la rubia escapa del maniático con tan sólo una toalla blanca. No importa todo lo que rezamos para que esa toalla se le caiga o se le enganche, hasta el último momento ella logra mantenerla en su lugar. Until Dawn hace miles de guiños a las clásicas películas de terror. Tiene una pinta impresionante y todavía no hay fecha de lanzamiento pero nos morimos por echarle el guante.

Proyect Morpheus, el casco de realidad virtual de Sony, volvió a estar presente –lo vimos unos meses antes en la E3– esta vez con un fichín en el que tenemos que desactivar una bomba. El chiste es que quien lleva puesto el casco es quien manipula la bomba para desarmarla, pero necesita un amigo que le diga qué hacer siguiendo un manual con distintos tipos de explosivo y sus maneras de desactivarlo. Una genialidad que nos robó varios minutos de la conferencia. Maravilloso.

Bloodbourne también se hizo presente, con el último delirio del genio de Miyazaki. Esta vez vamos a ponernos las botas de un viajero que atraviesa las calles de Yharnam en busca de un legendario remedio que curaría todas las enfermedades. El problema es que la oscura y húmeda ciudad está repleta de monstruos que aparentemente son sus habitantes mutados por extrañas enfermedades. Un increíble despliegue visual con una urbe repleta de detalles góticos, las criaturas más espantosas, armas MUY grandes y sangre... MUCHA SANGRE. Hermoso. Si nada falla, en marzo del 2015 Bloodbourne estará en exclusiva en nuestras PS4.

También estuvieron Tearaway en su versión para PS4 y Fat Princess Adventures (una nueva entrega de un clásico de Play para los más chicos). Mientras intercambiaba palabras con uno de los desarrolladores de Until Dawn en mi poderoso inglés indígena, fui extraído para asistir al Oscar de los fichines... los Video Game Awards. ¡Ohhhhh!

Los Video Game Awards

Con Augusto, subimos al bus a la carrera donde ya estaban Alfredito y Guillermito. Los cuatro fuimos tratando de adivinar qué íbamos a ver pero nada nos preparó para el espectáculo que Geoff Keighley nos estaba por dar. En el teatro del Cesar Palace una catarata de nominados, homenajes y lanzamientos disparó nuestros cerebros a la estratósfera.

Al mejor estilo Oscars, Geoff condujo el evento charlando con nominados y ganadores. Hubo momentos maravillosos





como el de Yukio Kaneoka, el creador de la música de Mario Bros., tocando en vivo. O Hideo Kojima presentando un trailer de Metal Gear Solid multiplayer y en compañía del mismísimo Kiefer Sutherland, muy orgulloso de ser la voz de Snake. Fue entonces cuando tuve que pellizcarme. ¡Estaba a sólo 100 metros de JACK BAUER!

Hubo también un hermoso homenaje a los fundadores de Sierra, Ken y Roberta Williams, quienes de alguna manera fueron una piedra fundamental de la industria haciendo aventuras gráficas. Cuando entraron al estudio, todo el teatro se puso de pie y les dedicó uno de los aplausos más largos que haya oído. También estaban los chicos de Hello Games que nos dieron un nuevo vistazo a su obra maestra, No Man's Sky (tapa de nuestro número anterior). Al cierre del evento me hice una corrida para darles copias de [i] 22. Las recibieron muy contentos y hasta me dejaron sacarles una foto. GE-NIOS.

La noche terminó dejando como ganadores a Dragon Age: Inquisition como mejor juego del año, Nintendo como mejor empresa, Far Cry 4 como mejor shooter y Middle-earth: Shadow of Mordor como mejor fichín de acción y aventuras. Uno de los premios más emotivos y merecidos fue el de Trey Parker como mejor actuación por los doblajes del juego de South Park. Un capo.

Ya a punto de arrastrarnos de cansancio, nos volvimos al hotel. Nuestros pies pesaban una tonelada pero la emoción estaba intacta. Había que dormir. Al amanecer realmente empezaba todo. [N. de Ed.: Prueba de que Moki está senil... ¡era Las Vegas, miko tonto!]

PSX Experience – El evento

Sacándonos lagañas de los ojos, peregrinamos por el interior del hotel hasta el centro de exposición del hotel vecino. El Venetian es otra demencia. Recorriendo los pasillos del Palazzo llega un momento en el que el decorado cambia por completo y uno siente que está en las calles de Venecia... a cielo abierto, porque el techo alto y abovedado tiene un cielo pintado y la iluminación hace parezca de día a toda hora. Luego de caminar una gran distancia, llegamos a las puertas del teatro. Minutos después empezó el Keynote, que duraría dos horas y media. Lamenté no haber desayunado porque mi cuerpo empezaba a apagarse por la ausencia de cafeína y me despertaba de un cachetazo con cada presentación. Y los cachetazos fueron muchos.

Después de una breve introducción de Shawn Layden, presidente de PlayStation, el primer cachetazo me pegó de lleno. Uncharted 4. Un Nathan Drake aparece de espaldas en un peñasco y con un mar embravecido detrás. El nivel de detalle es tan alto que por un momento pensé que era una animación y, cuando la cámara giró y el personaje empezó a moverse, me di cuenta de que era gameplay y que alguien sobre el escenario lo estaba jugando. Sentí unas gotas sobre mis manos y supuse que algún caño arriba mío podría estar filtrando... pero no. Era mi boca abierta desde hacía varios minutos que drenaba baba. La demo arrancó tranquila, con Drake explorando, tirando comentarios y escalando. Pero los que jugamos Uncharted alguna vez sabemos que en este fichín la paz no dura. Unos instantes después Drake estaba a las trompadas, robando un arma y tiroteándose con los malos. La gente gritaba enloquecida, parecía un recital de los Rolling Stones. Fue entonces cuando Drake estrenó un par de piruetas como dejarse caer cuesta abajo mientras disparaba sobre un enemigo, y al final de



la caída pegó un salto y cayó con un puñetazo sobre su enemigo. La gente se paraba y aplaudía a los gritos y cuando quise decirle a Augusto "¿te parece que es para tanto?" me di cuenta que yo también estaba aplaudiendo.

La presentación siguió pero nunca pude recuperarme de ese arranque. Pasaron varios proyectos indie, un poco más de No Man's Sky, alguien de Electronic Arts regalando fichines para quien los bajara durante ese día de PSN, pero yo seguía en trance. Me despabilé un poco cuando entró en acción el increíble gameplay de Until Dawn, y volví a enloquecerme con otro video de Batman: Arkham Knight. Cuando salimos del Keynote estaba aturdido, necesitaba un café pero la gente nos arrastró hacia el salón contiguo donde la verdadera exposición acababa de abrir sus puertas. Un gigantesco espacio se abría ante nosotros repleto de booths para probar todo lo que acabábamos de ver. Durante dos días nos arremolinamos junto con miles de fanáticos de todas partes, tratando de probar los fichines, charlar con sus desarrolladores y robarrnos alguna foto con ellos o con los personajes que pululaban por los pasillos.

La gente se desesperaba además porque astutamente Sony "gamificó" el evento. Cuando cambié el ticket en un mostrador, me dieron algunas chucherías y una cajita de cartas en la que solo había dos cartas de Uncharted y un comodín. Para completar el mazo teníamos que probar todos los juegos de la exposición, y en cada stand al terminar nos daban una o dos cartas. Había MUCHA gente y completarlo era una tarea titánica. De nuestro grupo sólo Alfredito consiguió todas las cartas y llevaba el mazo orgulloso como si hubiera logrado platinar otro logro más de su fichín favorito.

Yo me llevé muchos gloriosos recuerdos. Me faltaron cartas pero probé varias veces la demo de Until Dawn (un fichín que como amante del terror espero con ansias), me pegué una panzada con The Order: 1886, logramos con Augusto que en el stand nos regalaran una de las remeras que usaba el staff y nos sacamos fotos sosteniendo la réplica del arma que usa Sir Galahad. También me saqué fotos con Manny Calavera (ver nota de tapa) y charlé con Greg, uno de los desarrolladores de Double Fine. Hicimos fotos con Fat Princess, Kratos, dos personajes de Killzone, los de Aventure Time y todos los de LittleBigPlanet. Detrás de ellos venía David Dino enloquecido y lleno de energía, así que sin dudar un segundo le robé una foto. Pero sin dudas, lo que más aprecio es haber charlado unos minutos con Neil Druckmann el director creativo de The Last of Us. No tenía la mejor de las ondas, pero me di el gusto de decirle que su obra me había marcado y también le robé una foto. [N. de Ed.: ¡Qué cholulo, por Dios!]

Sí, cholulié, lo reconozco, pero yo también soy un ser humano. Formé parte de una mesa redonda en la que bombardeamos a preguntas a Luis Villegas, un colombiano de Bungie que trabaja de sol a sol para que nuestra experiencia multiplayer en Destiny sea siempre la mejor.

Fueron tres días tan intensos como la tormenta que me esperó en Buenos Aires al aterrizar. Las últimas dos horas de vuelo convirtieron al avión en una coctelera y me sentí el Gancia más batido de la historia. Una vez en tierra, blanco como un papel, sentí un alivio indescriptible, secundado por el deseo irrefrenable de ir al baño, que por fin sería saciado. Porque, como todos saben, en los aviones no hay bidet, y yo sin bidet no puedo vivir. [i]

Industria Argentina
Seis juegos del 2015

Juanito: Arcade Mayhem

Los chicos de Game Ever Studio están listos para traerte las aventuras de Juanito, en su misión por salvar de una invasión de clonocélulas a los universos de aquellos juegos que poblaron nuestra infancia. En la pasada Meet the Game pudimos ver cómo su jugabilidad sencilla y su estética distintiva atrae a niños y adultos por igual. Juanito: Arcade Mayhem pronto estará desembarcando en dispositivos iOS y Android. Mediados del 2015.





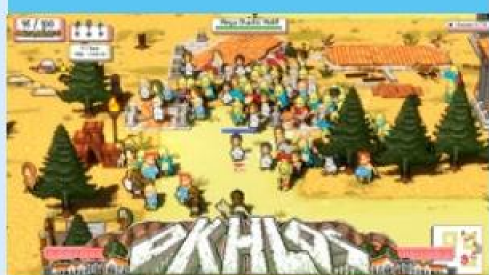
Más info de Juanito en su sitio oficial:
www.juanitogame.com/

Seguilo en Facebook:
www.facebook.com/juanitogame

Okhlos

Bastan unos minutos de probar este desquiciado juego, dueño de un pixel-art seductor, para que no quieras soltarlo. Nuestro rol es el de un filósofo griego que debe armar una turba para ir a luchar contra cíclopes, gorgonas y toda clase de criaturas. Con tan sólo tocar a una persona, se unirá a nuestra pandilla y nos ayudará a destruir todo a nuestro paso. Ya lo dijo el Director Skinner: "no hay justicia como la de una turba iracunda".

Okhlos es una creación de Coffee Powered Machine y se espera para mediados del 2015. Estará disponible en PC, Mac y Linux.





Más info de Okhlos en su sitio oficial:
coffeepoweredmachine.com/okhlos/

Seguilos en Facebook:
www.facebook.com/CoffeePowered

Vox Populi, Vox Dei 2

Pasamos del griego al latín para hablar de esta secuela de un juego que acumula casi un millón y medio de jugadores en Kongregate. En este plataformero ultraviolento creado por Great Cogs, retomamos el rol de un ninja que asesina hombres lobo a su paso. Este segundo episodio llega con un mejor apartado visual y la lluvia de sangre de siempre.





Jugá el primer episodio acá:
www.kongregate.com/games/weremsoft/vox-populi-vox-dei-a-werewolf-thriller

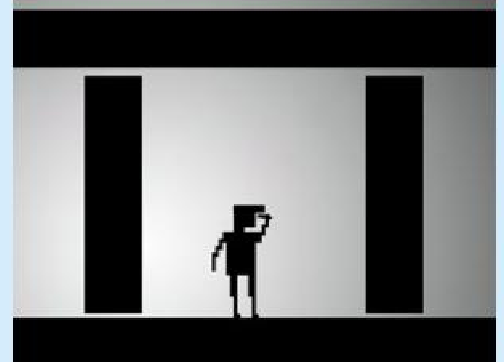
Seguí el segundo episodio en Facebook:
www.facebook.com/VoxPopuliVoxDeiEpisode2

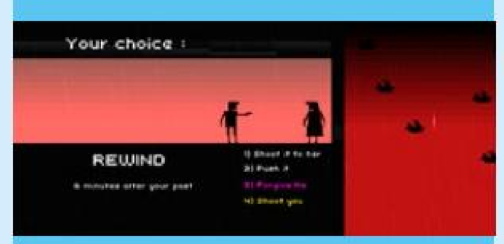
Por Santiago Figueroa
Morton

***HAY MUCHO QUE ESPERAR DE LA INDUSTRIA NACIONAL** este año que comienza. Tanto hay, que no nos alcanza el espacio para mencionarlos a todos. No sólo nosotros (la prensa compatriota) lo decimos, sino muchos otros medios de todas partes del mundo. Acá no hay propuestas humildes, cada una es ambiciosa: todas quieren un lugar en nuestra lista de favoritos.*

Rewind

En Rewind las decisiones importan. Esta es una carrera contra el reloj, pero este reloj va al revés. Empezamos (¿o terminamos?) de pie, con un arma en la mano y en una situación límite, desconociendo cómo llegamos ahí, sin más remedio que elegir una opción. A partir de ese momento, la historia se desarrollará a la inversa, avanzando en una cadena de decisiones que culminará con el comienzo. Esta aventura plataformera dramática para PC tendrá cerca de cincuenta finales posibles.





Seguí a Rewind en Facebook:
on.fb.me/17kcISg

¡Estás castigado!

Un niño genio es castigado por su madre por intentar armar un colisionador de hadrones en el lavarropas, por lo que tiene que irse a su cuarto y quedarse ahí. Al instante, recibe la visita de su yo del futuro que... ¿Necesitamos decirte más? Es una aventura gráfica que transcurre en una habitación. ¡Andá a jugar la demo ya! ¡y no salís hasta que la hayas terminado! ¿me oísteeee? En algún momento de este año va a estar disponible la versión completa para PC.



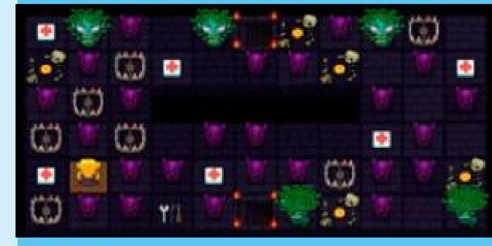


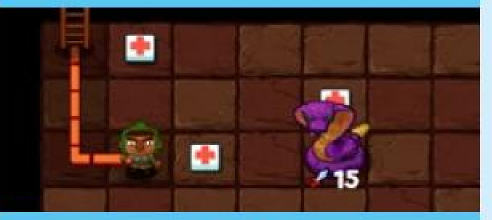
Más info de Random Games en su sitio oficial:
www.randomgames.com.ar/

Seguí a Random Games en Facebook:
www.facebook.com/SomosRANDOMGames

Ernesto

A esta altura Daniel Benmergui es un rockstar de nuestro medio. Ernesto es una de sus creaciones, un RPG minimalista con una mecánica única, cuya adictiva versión beta podemos disfrutar ahora mismo en nuestro navegador. Lo que le espera a Ernesto en el 2015 es una versión final renovada, con nuevos gráficos, repleta de nuevos items, enemigos, bosses y otras curiosidades. [i]







Más info de Ernesto en su sitio oficial ¡Miralo a Daniel diseñar el juego en vivo!:
ernesto-rpg.tumblr.com/

LOS PREMIOS [i] 2014

ESTAMOS QUEMADOS, *siempre lo estuvimos. Y como si eso no fuera suficiente, también estamos viejos. Por eso cuando llega fin de año, mientras armamos el arbolito y recordamos lo que jugamos durante el año, nos encontramos con un enorme vacío. ¡Wikipedia al rescate! Asistido por una completa lista, nuestra senil mente nos trae al presente el recuerdo de las risas, lágrimas y heces que compusieron el año. Y en la redacción nos batimos a duelo y pagamos sobornos para que nuestro fichín favorito alcance la cima. -- Por el staff [i]*

Los años de transición nunca son fáciles. Suele pasar que muchos juegos son apurados en su desarrollo para poder ser lanzados al mismo tiempo en todas las consolas y no alcanzan su auténtico potencial. También suelen debutar muchas tecnologías nuevas que producen más problemas que goces y suelen salir versiones de distintas generaciones que no terminan siendo ni una ni la otra. Aún así, fue un año de grandes regresos, sorprendentes debuts y puro fan service. Estos son los mejores fichines de 2014, ¡incluyendo uno que casi se nos escapa!

[10] WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

MACHINEGAMES | BETHESDA SOFTWORKS | PC, PS3, PS4, X360, XONE



El instinto humano corre sin parar por un corredor recto y lleva una shotgun en cada mano. Por eso The New Order entró por la ventana para ocupar este puesto en la lista de lo mejor del año. Y es también uno de los mejores regresos, porque después de estar años perdido entre modos multijugador y poderes sobrenaturales, volvió a lo que mejor le sienta a nuestro querido B.J. Blazkowicz... reventar nazis. Pero no solo es la acción lo que nos llama una y otra vez a este juego, sino su inteligente narrativa, que toma una historia clásica y le da un giro de tuerca con un inesperado dinamismo, memorables villanos, encomendables aliados y una música que parte la Tierra. ¡Este fichín nos demuestra que lo clásico no muere cuando está hecho con amor!

[9] MARIO KART 8

NINTENDO | WII U



Generación tras generación criticamos a Nintendo por vendernos los mismos personajes con nuevos sombreros, pero cuando sale Mario con hongos multicolores, se nos caen los calzones. Mario Kart 8 podría ser otra simple entrega del mítico juego de carrera, pero es la versión más linda, mejor balanceada e innovadora de la historia. Las capacidades HD de la Wii U nos ofrecen personajes súper expresivos que vuelan por el aire gracias a las divertidas mecánicas antigravedad y recorren las pistas más creativas de los últimos tiempos para desafiar a amigos y extraños por igual. Mario Kart está de vuelta con renovadas ideas y un hardware único. Ojo: acá casi ponemos al Super Smash Bros, pero los autitos tuvieron más aceptación. No te pierdas la review que le dedicamos al Smash en este número.

[8] MONUMENT VALLEY

USTWO | IOS, ANDROID



Inspirado en arte de M. C. Escher, Monument Valley ofrece una estética impresionante que deriva en un inmenso placer visual. Pero el verdadero logro de Monument Valley no es su aspecto, sino haber implementado exitosamente la mentalidad del artista en el diseño de los puzzles. A través de una leve curva de dificultad, somos lanzados a niveles cada vez más hermosos y complejos, estimulados de varias formas, todas muy impactantes. Este es un juego que es un gusto jugar, ver, escuchar y hasta tocar. Tal vez la deuda queda en el departamento narrativo, pero por lo que es y lo que logra, Monument Valley merece estar en esta lista.

[7] DRAGON AGE: INQUISITION

BIOWARE | ELECTRONIC ARTS | PC, PS3, PS4, X360, XONE



Con cada cambio de generación, siempre hay un juego que nos convence de desconectar la consola obsoleta del HDMI principal y cambiarla por la nueva. Para muchos ese puede haber sido Dragon Age: Inquisition. En esta era, toda consola debe tener una épica historia al mejor estilo BioWare para disfrutar y, así como la PC, la PS4 y Xbox One ya lo tienen. Una historia que hace brillar nuestras pantallas con unos gráficos increíbles, un sistema de combate híbrido para enamorarse, y personajes a la talla de este histórico estudio. Seguro tiene sus problemas, y no sea tan memorable para otros, pero cuando suena ese poderoso coro mientras apretamos el botón para comenzar otra nueva aventura, a todos se nos eriza la piel.

[6] SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

OBSIDIAN ENTERTAINMENT | UBISOFT | PC, PS3, X360



Cuántas veces un fichín de Obsidian prometió un balde de oro, y terminó siendo un balde de cacor, aplastado por el peso de sus propios bugs y errores de diseño. No obstante siempre supimos que era un estudio talentoso, su pedigree lo avala. Por fin, pudieron demostrar toda su valía de la mano de Trey Parker y Matt Stone. Ojo, The Stick of Truth tiene una buena cantidad de bugs y problemas, pero cuando se trata de South Park, esos problemas casi que le quedan bien. El fichín es un asco, burdo, blasfemo y perfecto. No tendrá sistema de clima dinámico, animaciones procedurales ni dungeons generados aleatoriamente, pero tiene sondas anales, vacas zombies nazis y un nivel entero desarrollado en el interior de un recto. ¡Premio al mejor fan service del año!

[5] DESTINY

BUNGIE SOFTWARE | ACTIVISION | PS3, PS4, X360, XONE



Es raro que Destiny pueda tener un lugar en esta lista como también una fuerte chance de ser uno de los juegos más decepcionantes del año (¡Gracias, Assassin's Creed: Unity!). Pero mes a mes Bungie nos deja claro que tiene todas las intenciones de seguir desarrollando sobre lo que entregaron en esa bonita caja. Con una expansión ya lanzada y varias más en cola, Bungie ahora tiene un juego muy diferente al que analizamos en el número pasado y la esperanza de que alguna vez alcance el concepto que presentaron al principio está cada vez más latente. Mientras tanto, entre problemas de loot y limitaciones, noche tras noche nos seguimos conectando al mundo interestelar de Bungie para seguir construyendo la leyenda de nuestro Guardián y salvar al mundo de la Oscuridad que lo amenaza. Y si hoy no nos convence, probemos dentro de seis meses más, que seguro va a ser muy diferente.

[4] HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

BLIZZARD ENTERTAINMENT | PC, MAC, IOS, ANDROID



El insondable mar de los juegos de cartas coleccionables es difícil de nadar para el recién llegado. El funcionamiento de las cartas es muy complejo, el juego muy avanzado y suele ser un tiradero de plata. Entendiendo el dilema, Blizzard ofreció su versión: simple, free to play y adictiva como el mejor de los juegos físicos. Es verdad, por momentos Hearthstone se siente más un juego de un juego de cartas, pero quien no lo haya instalado en su tablet para jugarlo cuando está lejos de la PC, miente o no tiene tablet. Con una excelente campaña que se sostiene por sí sola mientras nos enseña a jugar, también nos entrena cada vez más duro para las partidas en línea. ¡Blizzard quiere que las guerras del futuro se decidan en Azeroth!

[3] VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

UBISOFT MONTPELLIER | UBISOFT | PC, PS3, PS4, X360, XONE, IOS, ANDROID



Es posible que la mejor parte de Valiant Hearts no sea jugarlo, porque es muy fácil, pero para un fichín de guerra que se concentra en el factor humano, este dato es irrelevante. El elenco de cuatro personajes (más el intrépido can que los acompaña) hace brillar una historia que toca todas las temáticas que el resto de los juegos ignoran o minimizan. Y el motor 2D UbiArt hace lo que los excelentes diálogos no: cuentan parte de la historia a través del arte. Sea para fanáticos de la historia o amantes de una buena narración, Valiant Hearts tiene todos los condimentos para emocionar hasta las lágrimas de la forma más sincera. Algunos podrán preguntarse si hace falta que esto sea un juego, pero aunque las mecánicas no estén a la altura, es en ciertos momentos específicos que nos hace entender el valor de controlar la acción de lo que ocurre en pantalla que ser un simple espectador.

[2] MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

MONOLITH PRODUCTIONS | WARNER BROS. ENT. | PC, PS3, PS4, X360, XONE



La gran mayoría de las mecánicas de gameplay que ofrece Shadow of Mordor están probadas y aprobadas. Grandiosos juegos como Assassin's Creed, Batman: Arkham Asylum y hasta el más reciente Tomb Raider son tan sólo algunos de los antecedentes que hacen de Mordor un deleite de amor fichinero. Pero el punto donde destaca, donde araña la cima del podio, es el sistema Némesis, una cosa original que tiene la función de manejar el comportamiento de los enemigos. El resultado asombra. Némesis fue elaborado en los laboratorios secretos de Monolith y sin él Mordor sería poco más que un juego decente. Némesis puede (y debe) llegar a marcar un antes y un después en materia de inteligencia artificial y diseño.

[i] THE TALOS PRINCIPLE

DEVOLVER DIGITAL | CROTEAM | PC, MAC, LINUX

La luz del Sol me encandila al despertar. Me reincorporo, y veo que me encuentro en un jardín antiguo. Pronto escucho una voz profunda, que parece estar hablándome desde las alturas; su nombre es Elohim y es mi creador. Dice que éste es su jardín y me invita a buscarlo en su templo. Habla de pruebas en las que ha escondido sigilos —tetrominós usados en conjunto para desbloquear cerraduras— y menciona que mi propósito es recolectarlos para poder servir a las generaciones venideras y obtener la vida eterna.

Así, recién llegado a este mundo y armado sólo con este conocimiento, me aventuro entre los patios. Los primeros sigilos no son un problema y poco después me encuentro acomodándolos en la cerradura que abre una reja. Del otro lado encuentro una computadora que juraría que me está mirando y, sin poder resistir a la curiosidad, me acerco y me pongo a toquetear. La terminal contiene textos, pero no encuentro relación entre ellos. Creyendo que el MLA (Asistente de Librería Milton) pueda llegar a despejar mis dudas, lo ejecuto, pero no consigo sacarle mucha información; tan sólo sé que hay otras terminales con una cantidad de información, aunque su origen y significado me elude.

Retomo mi camino y entro a una luz que me lleva al templo de Elohim, donde él revela que existen otros dos y que cada uno contiene varios jardines con más pruebas. Soy libre de explorar a mi antojo —siempre y cuando tenga los sigilos verdes necesarios para abrir las puertas de los otros templos— pero hay una torre que está fuera de límites; escalarla, según él, traerá muerte y el fin de mis generaciones.

Los puzzles van complicándose gradualmente y empieza a resultarme necesario recolectar los sigilos amarillos, que proveen acceso a nuevas herramientas clave para superar algunas pruebas: conectores de láser, cajas, ventiladores y máquinas de grabación. Las últimas son particularmente interesantes, ya que me permiten colaborar conmigo mismo para resolver problemas complejos que no podría superar solo. Elohim se regocija al ver cómo me las ingenio para alcanzar los preciados tetrominós, pero no parece agradarle mucho que hable con Milton en las terminales — éste suele cuestionar la forma en que me veo a mí mismo, a Elohim y al mundo. No sé si confiar en él.

Entre pruebas me tomo descansos leyendo y explorando. Los textos de las terminales empiezan a contar una historia y encuentro archivos de audio de una doctora que me ayudan a unir las piezas, pero ¿dónde están esas personas? A todo esto, ¿quién soy yo? ¿Soy una persona? Sé que no soy el primero en pisar estas tierras. Otros han dejado su marca en forma de códigos QR ofreciendo consejos, puntos de vista, teorías y otra información útil. ¿Qué habrá sido de ellos? ¿Cuál es el verdadero propósito de juntar las piezas? ¿Qué son esas estrellas difíciles de obtener?

Son tantos los interrogantes que mi cabeza comienza a dar vueltas. Resuelvo otra prueba y obtengo un sigilo rojo. ¿A dónde va esto? Quizás la torre contenga respuestas.

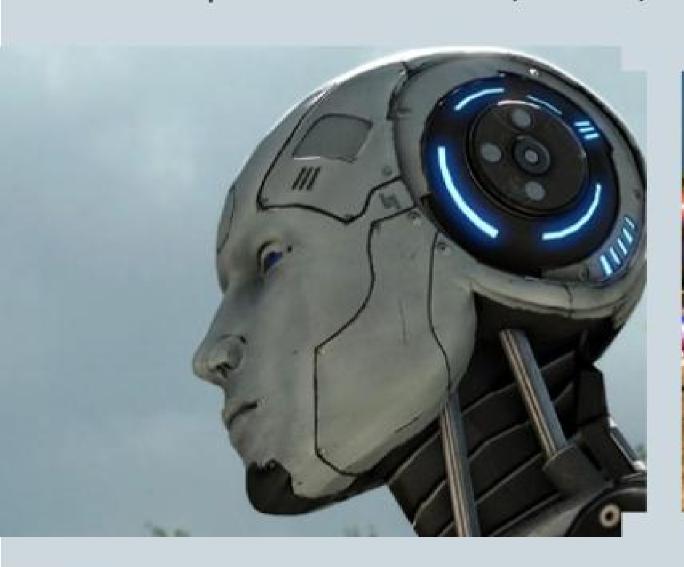
QUÉ ONDA:
Una obra maestra que invita a explorar y pensar; a leer y reflexionar; a reír y llorar. De lo mejor de 2014.

LO BUENO:
Más de 100 puzzles para romperse el coco, textos espectaculares y variados, guión, banda sonora.

LO MALO:
Que haya pasado un poco desapercibido por su fecha de lanzamiento.

Por Ezequiel David Deza

96%







ALIEN ISOLATION

CREATIVE ASSEMBLY | SEGA | PC, PS3, PS4, X360, XONE

ALIEN: ISOLATION es nuestro Juego del 2014, sí señores. Algunos podrían decir que debiera ser Shadow of Mordor, en especial por su tremenda pinta y su sistema Némesis para la nueva generación de consolas y PC. Pero por más genial que sea, la oscuridad de Mordor cede ante el terror y la intensidad de la experiencia que provoca Isolation. Este "survival horror" no tradicional es una salvajada. La reconstrucción de los viejos elementos de la clásica película están ahí, perfectos.

Alien es una franquicia muy cercana a nuestro corazón. Como tenemos aprecio por nuestros antepasados monos, o micos, también tenemos mucho respeto por la raza superior que nos va a reemplazar en la Tierra. Por eso, cada vez que anuncian un nuevo título basado en dicho filme, cerramos los ojos y apretamos los puños. Ya fuimos traicionados muchas veces. Pero Isolation está inspirado en la película correcta, la original, la de Ridley Scott de 1979, aquella que abandona las balas en favor de la tensión y la atmósfera. ¡Tanta tensión que más de una vez desbordó nuestros calzones!

A The Creative Assembly le bastó un solo xenomorfo para hacer el mejor juego de Alien de la historia, que también por coincidencia termina siendo el mejor homenaje al artista que hizo los concepts y el terrible monstruo, Hans Ruedi Giger, muerto en mayo de 2014. Porque, a fin de cuentas, Isolation es un brillante diseño artístico y de juego lo que mantiene la intensidad durante 25 horas. Las circunstancias cambian constantemente y renuevan una mecánica que en otras manos hubiera cumplido su curso en un puñado de horas.

Todo esto en un paquete de fan service que sobrepasa todas las expectativas. Alien: Isolation abunda en detalles para los fanáticos del filme que dio inicio a la saga. Si de sentir terror se trata, bienvenidos a la Sebastopol. [i]

Por Laura Romero
@Lauritta168



Tickity Boom Games: Conquistando nuevas tierras

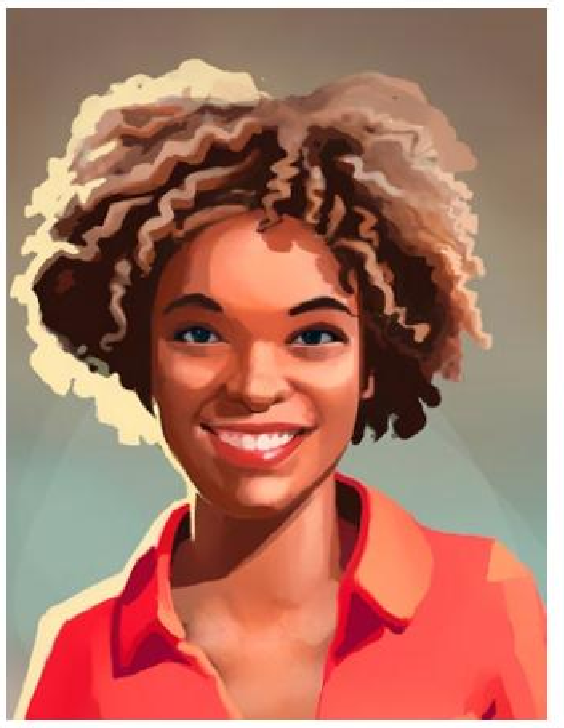
Porque tu mamá juega más que vos

"LOS JUEGOS SON PARA NIÑOS" Y "LOS JUEGOS SON PARA HOMBRES" son frases que escuchamos millones de veces, pero este estudio no se deja llevar por falacias y ataca el mercado más importante de los últimos tiempos: mujeres mayores de 35. Gracias a las redes sociales y la proliferación de tablets y smartphones en estos últimos años, hasta nuestras abuelas nos mandan WhatsApp, nos comentan en Facebook y por qué no, nos ganan en algún jueguito social. Sin embargo, no es un camino fácil. Esto es lo que pudimos charlar con ellas.

Tickity Boom Games es un estudio distinto a otros. Charlar con ellas fue distinto a otras experiencias que tuvimos. Está conformado casi en su totalidad por mujeres, con un camino muy marcado: capturar un mercado bastante nuevo que está incursionando en los videojuegos. Cuando preguntamos cómo se conocieron, Gabriela nos contaba "Conocí a Anna cuando vivíamos en Tánger, Marruecos, en 2010. Por aquel entonces yo había dejado de trabajar en relación de dependencia en España. Opté volver al trabajo freelance como diseñadora en comunicación visual e ilustradora, gestionando y entregando en forma remota proyectos muy diversos para clientes en Argentina, Austria, España e Italia. La compatibilidad de la familia y la profesión era (y es) muy importante para mí. Anna estaba en ese período de maternidad que tenía que tomar una decisión, volver a trabajar en relación de dependencia o buscar un camino más flexible. En el 2011, se muda a Francia, donde toma la decisión de arrancar de manera independiente. En aquel entonces Sarah, quien había trabajado junto con Anna en Eidos, Sony y en grandes producciones como la franquicia de Tomb Raider, estaba en la misma situación. "Me proponen trabajar juntas y diseñar toda la imagen visual e ilustraciones del primer juego multiplataforma propio para mobile/tablet llamado Buddha Finger. Se funda Ladyshotgun Games, y se va armando el grupo de trabajo también con veteranos en la industria del videojuego, Kath y Simon entre otros. Buddha Finger tuvo muy buena crítica internacional con lo cual, nos dio pie para proponernos seguir trabajando juntos en otros títulos variados, como por ejemplo Sing It, Laurie! O Relic Restorer. En septiembre de 2014, a través del programa de Microsoft Acelerator Ventures en Londres, fundamos Tickity Boom Games, donde pude conocer en persona al resto de los 3 integrantes: Sarah de Australia (que vive en Reino Unido), Katherine también de Australia (que vive en Francia) y Simon









de Reino Unido, y convivir todos juntos por unos días. ¡Un mix genial! Hoy cada uno, esté donde esté y con quién esté, no falta a su cita para trabajar y sacar adelante grandes proyectos."

Pero, ¿en qué están trabajando en la actualidad? "Nos encontramos desarrollando un juego freemium llamado 'The Antiques Affair', especialmente diseñado para mujeres mayores de 35 años usuarias de tablets, que les gusta coleccionar objetos y viajar por el mundo descubriendo historias."

El juego está dirigido a un target súper específico. ¿Por qué lo eligieron? "Bueno, casi todos los juegos AAA están hechos para hombres de 16 a 35 años, lo cual es incluso más específico. Por años y años, los que hemos trabajado en esta industria desarrollando juegos de consolas, hemos sido obligados por los departamentos de Marketing y por la gerencia a enfocarnos sólo en este grupo demográfico. Lo bueno de los juegos que se juegan fuera de las consolas hogareñas es que la audiencia es mucho más diversa y amplia, lo que nos da una oportunidad de hacer juegos para personas que se parecen más a nosotras, mujeres de más de 30." Nos decía Anna.

¿De qué se trata The Antiques Affair? "La idea es armar la más grande, más rara y más valiosa colección de antigüedades colaborando y compitiendo con tus amigos. Hemos puesto contenido de la vida real en el juego así hay real placer al descubrir datos e historias reales de algunos objetos", finaliza Anna. A lo que nosotros preguntamos, ¿por qué un juego con esta temática? ¿Hicieron algún tipo de investigación de mercado? Anna responde "Me inspiré luego de haber trabajado en la versión de Wii de Tomb Raider Anniversary. Allí había secciones donde el jugador descubría reliquias, lo que era muy divertido de jugar. Decidimos cambiar el foco de nuestro juego, de reliquias históricas a antigüedades, luego de charlar con varias personas sobre la temática."

Respecto al equipo que armaron en Ticki-

ty Boom Games, ¿qué es lo que más disfrutan de trabajar juntos? “Todos en el equipo son súper talentosos y todos hacemos click juntos. Nos entendemos muy bien”, dice Anna. “La independencia del lugar de trabajo, y la libertad de acción. Cada uno tiene mucha experiencia en el desarrollo de grandes proyectos. Somos todos apasionados por lo que hacemos, cada uno desde su profesión y volcamos toda nuestra responsabilidad para mantener el proyecto en un buen flow de trabajo. Obvio que para ello se necesita de una buena coordinación, y entre todos aportamos nuestro grano de arena”, acota Gabriela.

¿Hubo algún tipo de problemas a la hora de trabajar en un proyecto tan único como este? “Sí”, responde con efusividad Anna, “Siempre es difícil cuando haces algo único, porque no tenés un template preexistente sobre el cual basar el juego. Estamos aprendiendo sobre la marcha, qué es bueno y qué no funciona en el juego. ¡Lo hace aún más desafiante que de costumbre!” Pero, ¿no es difícil vender un juego pensado para mujeres arriba de los 30? “Mujeres de más de 30 años son la mayor parte de la audiencia de juegos mobile. ¡Esto sigue sorprendiendo a muchas personas! Debido a que utilizamos el modelo Free to Play en el título, no estamos pidiéndole a las jugadoras que paguen. Creo que es difícil pedirle que pague a gente que no se califica a sí misma como gamer, ellas primero quieren saber que van a disfrutar el juego antes de pagar, ¡con lo que yo estoy totalmente de acuerdo!”, concluye Anna.

¿Qué es lo que más disfrutan de trabajar en la industria de los videojuegos? “El campo de acción es muy amplio, he encontrado una industria donde puedo volcar todo mi potencial, arte, diseño y tecnología. Es un juego creativo en todo sentido”, comenta Gabriela, a lo que Anna agrega “Es creativa y a su vez técnica, y amo ese desafío. Además amo jugar juegos de todo tipo y hacer juegos es casi uno en sí mismo.” Y mirando hacia el futuro, ¿Cómo creen que se vienen los próximos años de la industria? “El futuro de la industria lo veo muy positivo. Se ha diversificado y se ha acercado a nichos de usuarios que nunca habían jugado a videojuegos, con lo cual hay terreno fértil para trabajar. La tecnología fue lo que dio pie a ello, y los desarrolladores independientes con su afán de investigación y frescura de saber jugar con ella. Así se abre un abanico de posibilidades para muchos, el juego siempre será una necesidad humana”, responde Gaby. “Los juegos mobile y los juegos indies han diversificado las audiencias de los mismos, por lo que creo que el futuro de la industria es muy interesante. Creo que éstos seguirán innovando y encontrando aún más nichos de audiencias que disfruten de cosas más específicas. ¡Ya no tenemos que hacer shooters todo el tiempo!”

¿The Antiques Affair tiene fecha tentativa de lanzamiento? “Sí, primavera 2015, del hemisferio norte. Es decir, otoño en Argentina.” ¿Y ya tienen algún plan para otro juego? “La verdad es que sí, tenemos algunos conceptos que nos encantaría trabajar en el futuro, ¡pero primero nos estamos enfocando todos en terminar éste!”

The Antiques Affair en un proyecto ambicioso, y estamos esperando para poder probarlo. Incluso algunas de nuestras madres vieron los conceptos del juego y ya quieren poner manos a la obra y coleccionar antigüedades. Vayan consiguiéndoles una tablet o un smartphone, a menos que quieran prestar los suyos (cosa que no recomiendo). [i]

Algunos juegos en los que han trabajado los miembros del estudio:

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
TOMB RAIDER UNDERWORLD
SINGSTAR
AMATEUR SURGEON
ALIEN ISOLATION
BUDDHA FINGER







MI NOMBRE ERA UN INSULTO en los campos de la disciplina, pero ya no más. Finalmente tengo las pruebas para remontar mi reputación, tantas veces cuestionada por las risas de mis colegas y las burlas de los incrédulos. Porque después de tanto esfuerzo he logrado juntar material suficiente para corroborar mi hipótesis. Sabrán que tenía razón cuando afirmaba que la saga Chrono no era una bilogía, sino una trilogía. Porque lo he encontrado, al fin... al eslabón perdido.





Satellaview fue un periférico satelital para la SNES que le permitía recibir señales de broadcast y descargar contenido exclusivo.

Radical Dreamers fue visto por primera vez en la tierra del sol naciente en 1996, un año después de Chrono Trigger y tres años antes que Chrono Cross. Lanzado para SNES mediante el extinto sistema Satellaview, jamás pisó tierra en occidente y permaneció oculto en la isla oriental durante muchos años.

After a while, the path splits into three directions. To the left is a descending staircase, while the path on the right extends into darkness. Another passageway lies ahead...

- Take the stairs.
- Proceed on ahead.
- Turn right, heading towards the study.
- Head back towards the terrace.

Radical Dreamers es una aventura de texto narrada en primera persona por su protagonista Serge. Incorpora algunas pequeñísimas animaciones, predominando las ilustraciones estáticas. Los efectos de sonido y la música hacen el mayor trabajo climático.

La historia nos presenta a Serge, Kid y Magil ("Gil" en el original japonés), unos ladrones que intentan adentrarse en la mansión Viper con la intención de robarle a Lynx la Frozen Flame.

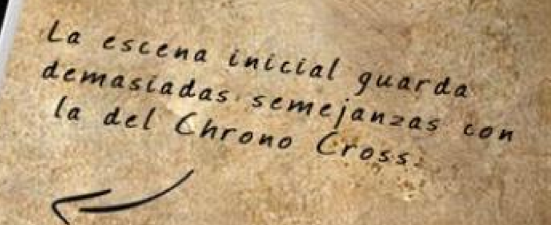
La misteriosa Frozen Flame, cuyo protagonismo no se limita solo al Radical Dreamers, tiene un origen sin duda sorprendente.



R.D. C.C.



C.C. R.D.


La escena inicial guarda demasiadas semejanzas con la del Chrono Cross.



Radical Dreamers se las ingenia para mezclar aventura de texto con elementos propios de un RPG, como los encuentros aleatorios con monstruos.

La mayoría de las piezas musicales fueron reutilizadas años después en Chrono Cross. Al fin y al cabo el compositor fue el mismo en toda la trilogía: Yasunori Mitsuda.


Magus Magil Guile



El asalto a la mansión Viper también está en C.C.

Magil... ese nombre me suena tan ajeno y familiar a la vez. ¿Tendrá algo que ver con Magus, el antagonista de Chrono Trigger? ¿Y cuál será su relación con Guile de Chrono Cross? ¿Sus semejanzas guardarán algún secreto?

Textos y diseño por Facundo Fernández Lleventon
Cufa



Videojuego es cultura

Primera encuesta nacional de consumos culturales

Por Cecilia Barat
@La_Barat

DESDE EL ÁREA DE INDUSTRIAS CULTURALES del Ministerio de Cultura de la Nación fuimos invitados a participar de un encuentro con el sector de videojuegos. Allí estuvimos la mañana del jueves 11 de diciembre, en la Casa Nacional del Bicentenario.

La convocatoria fue amplia y estuvieron presentes empresas desarrolladoras, la cámara empresaria de desarrolladores ADVA, la comunidad DUVAL, Objeto a, las universidades UNTREF (Tres de Febrero), Universidad Nacional de Artes (ex IUNA), Universidad de la Punta (San Luis), entidades educativas privadas, prensa especializada ([IRROMPIBLES] in position!) y demás agentes que operan en este medio. Fue una reunión informal, donde se pudo dialogar cómodamente con las autoridades del Ministerio: Sebastián Schonfeld, secretario de Gestión Cultural; Natalia Calcagno, directora de Industrias Culturales; Alejandro Iparraguirre, coordinador del área videojuegos de la Dirección Nacional de Industrias Culturales. El disparador del encuentro fue dar a conocer al sector los resultados de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales. ¿Por qué es importante esta encuesta? Porque es la primera que incluye a los videojuegos como consumo cultural y se realizó sobre las seis regiones del territorio nacional (Área Metropolitana, NOA, NEA, Centro, Cuyo y Patagonia).

Otro de los objetivos de la reunión fue abrir un espacio de intercambio entre los diferentes ámbitos que intervienen en la industria de los videojuegos y el Estado nacional, que permita elaborar y coordinar acciones de cara a la tercera edición del Mercado de Industrias Culturales Argentinas (MICA) en 2015.



Industria, pero cultura

No es un dato menor que desde la primera edición de MICA en 2011, se haya incorporado a los videojuegos como una de las seis industrias culturales promovidas desde el Estado, junto con Artes escénicas, Audiovisual, Diseño, Editorial y Música. Ser considerada como industria cultural es de una enorme importancia, porque pone a los videojuegos como bien simbólico portador de cultura. La producción de bienes simbólicos es estratégica en muchos aspectos. Porque nos dan un sentido de pertenencia, muestran nuestra particular manera de ver el mundo situados en nuestra propia realidad, ponen de manifiesto la diversidad de la que somos producto, y reflejan la incesante reelaboración de nuestro capital cultural. De hecho, las economías más grandes del mundo (Estados Unidos a la cabeza) lo han entendido muy bien, y desde hace muchas décadas ponen especial énfasis en industrias como el cine, las series de TV, los juegos, la literatura, etc. Son un factor integrador dentro sus comunidades y a la vez son bienes exportables, de gran penetración en mercados externos, que permite posicionarse como potencia cultural a la vez que económica. Los números demuestran la enorme relevancia de las industrias culturales argentinas: aportan el 3,8% del PBI nacional, 20 veces más que la pesca y 3 veces más que la minería, hablamos de un país con un enorme mar y un profundo subsuelo. Representa el 2% del total del empleo formal registrado. Dentro de estas, los videojuegos son uno de los nichos más dinámicos y de mayor crecimiento, con puestos de trabajo de alta calificación y muchísimo valor agregado dada la transversalidad del área que enhebra programación, diseño lúdico, arte,



narrativa, música, entre otros etcéteras. La enorme potencialidad de esta actividad hace que desde organismos estatales se la esté observando con atención, como Economía, Industria y también Cultura. Desde este último Ministerio destacan su voluntad de promover los videojuegos y su misión de "establecer de forma colectiva políticas de fomento que impulsen la actividad del sector en todo el país".

PARA BAJAR LA ENCUESTA EN PDF:
HTTP://SINCA.CULTURA.GOB.AR/SIC/ENCUESTAS/

Un guiño al mercado interno

Uno de los temas que surgió en la reunión fue la importancia de desarrollar contenidos para la región. En general, nuestras empresas de desarrollo tienen la mira puesta en el mercado externo, que aún es más rentable. Pero depender en exclusiva de la demanda externa es un gran riesgo, y puede significar pan para hoy y hambre para mañana. La generación de un mercado interno que demande nuestros propios productos, con proyección a toda la región latinoamericana –una región con poder adquisitivo promedio en aumento en el último decenio– le daría mayor estabilidad a una industria incipiente porque, al brindarle una base de consumidores sólida, la protege de los vaivenes económicos internacionales y de las decisiones de otras economías respecto de estos productos. No deberíamos eludir este tema si queremos hacer pie como industria. El Estado puede cumplir un rol fundamental en la ampliación del mercado interno, generando cultura de consumo y, por qué no, trabajando de lleno en el desarrollo de videojuegos para educación, un ítem que también apareció como inquietud en el encuentro y que da para hablar largo y tendido en jornadas más específicas.

Para muestra basta un botón

La Encuesta de Consumos Culturales y Entorno Digital, con un capítulo de "Computadora, internet y videojuegos", es un primer paso para saber dónde estamos parados. Por ejemplo, el uso de computadoras entre los 12 y 17 años (¡los consumidores de la próxima década!) es de 93% en todo el país. En la misma franja etaria, el 89% acostumbra a usar Internet, el 80% tiene perfil en Facebook, el 73% juega videojuegos, el 98% tiene celular y el 37% posee consola de juegos en el hogar. Los mismos datos se pueden analizar según región, nivel socioeconómico, sexo y edad. La encuesta viene tupida de información que hay que sentarse a desbrozar con paciencia, pero son datos relevantes para quien tenga que tomar decisiones a la hora de desarrollar para el mercado interno. Lo que la data nos asegura es que ya está abonado el suelo que permitirá expandir los videojuegos en el mercado local, ya que las nuevas generaciones hacen un uso intensivo de la tecnología y la conectividad.

¡Amuchémonos, que somos poquitos!

Para cerrar, desde el mismo Ministerio instaron a toda la industria de juegos a establecer mayores vínculos, agruparse y cerrar filas para que los reclamos no ingresen atomizados y pierdan peso ante los organismos estatales. El viejo "la unión hace la fuerza". No es lo mismo ir con una demanda particular que con una suscripta por una masa considerable. Desde [i] aprovechamos la ocasión para mencionar los esfuerzos que se está haciendo para unir la prensa de videojuegos argentina en ese mismo sentido (ver nota a continuación).

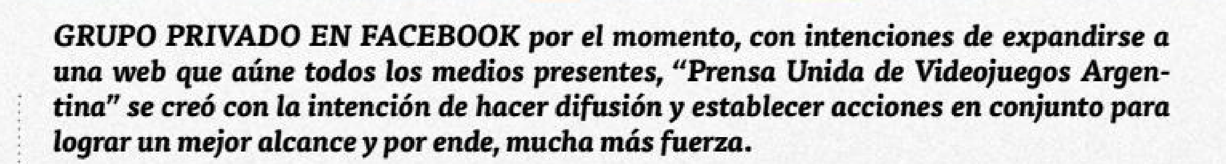
Nos fuimos con la promesa de otros encuentros como éste, para profundizar los temas hablados y otros que surjan, en un diálogo franco con el sector Industrias Culturales del Ministerio. Amén. [i]



Prensa Unida de Videojuegos Argentina

La unión hace la fuerza

Por Lucas Robledo
@LucasRobledo



***GRUPO PRIVADO EN FACEBOOK** por el momento, con intenciones de expandirse a una web que aúne todos los medios presentes, "Prensa Unida de Videojuegos Argentina" se creó con la intención de hacer difusión y establecer acciones en conjunto para lograr un mejor alcance y por ende, mucha más fuerza.*

Videojuegos de producción nacional, eventos, campañas, y todo lo que tenga que ver con los tags "videojuegos" y "argentina", son el eje de este grupo. Además, la idea de tener un espacio común de opinión, impulsado por la conciencia de que "juntos podemos más", es algo que hasta el momento no existía. El grupo está formado por más de 110 personas del ámbito de los videojuegos, que entre periodistas profesionales y apasionados amateurs, le dan forma a esta iniciativa que pretende unificar la fuerza que tienen todos los involucrados, en pos del avance de una industria en crecimiento.

Ya se hicieron algunos encuentros masivos (siempre en el marco de la gente que vive en Buenos Aires, hasta ahora) para discutir distintos temas, darle una vuelta entre todos y ver qué se puede hacer a futuro. Entre las ideas más interesantes, salieron cosas como la de hacer una web donde podamos conocer a todos los medios presentes (además de conocernos entre todos) y plantear así cómo respetar una serie de reglas (o compromiso de buena voluntad) que cada medio tendrá que cumplir para lograr la profesionalización de este proyecto.

En el transcurso de los días, del grupo nacieron varias ideas, dudas y desencuentros. El más notorio de ellos, es a quién considerar "prensa" o no. Se habló de la diferencia de "ser un profesional" de la prensa y de aquellos que sólo tienen un blog por mero amor al arte. Se intentó debatir con respeto a este tema y ver cuán productivo es que haya gente que sin ser "periodistas", tomen el rol de los mismos desde un lado no profesional.

Otro de los temas más importantes fue el entender que la gran mayoría de los desarrolladores, por falta de tiempo o de conocimiento, no logran vender sus propios juegos, motivo por el cual muchas veces quedan en la nada misma. De esta forma, nacieron charlas sobre Marketing en Videojuegos y se fueron puliendo puertas adentro tips de cómo promocionarlos, pensados para ser compartidos.

Hernán Panessi, amigo de la casa y maestro sin necesidad de presentación, tiene una narrativa tan particular, profesional y descontracturada a la hora de escribir que nos ha inspirado a muchos de nosotros. Como referente en lo suyo, nos dio el visto bueno y agregó que "Desde hace un tiempo, el gremio de prensa se está organizando. De ahí, las luchas paritarias, las peleas por mejores condiciones laborales, la intención por reconocer debidamente la labor del trabajador de prensa. Ahora, que esa misma noción abolle al periodismo especializado en videojuegos, me parece espectacular. Dado el presente del sector –cada vez más sólido, en vías de una profesionalización total, colocándose entre las grandes discusiones de las agendas mediáticas– la posibilidad de organizarse resultaba necesaria. Celebro el gesto y ojalá, con la ayuda de todos, podamos construir mejores espacios de difusión, pensar más en quienes consumen los medios, crecer como profesionales y, fundamentalmente, terminar de darle a la industria nacional el último empujón que necesita".

Alejandro Scrivano (Ramza, para los amigos) es también un referente a la hora de hablar de prensa y marketing para vi-





deojuegos, con una experiencia y una trayectoria que lo sustentan. Él nos dijo que "más que la creación del grupo, el ideal de estrechar lazos entre los diferentes medios de la prensa de "videojuegos y tecnología" en Argentina trae consigo una esperanza para llegar a mejorar el ambiente. Sin embargo, aún tenemos problemas difíciles que resolver como la organización y mantenimiento de una comunidad que a veces puede resultar difícil de manejar y sentar ciertas bases de qué es lo que realmente queremos lograr".

Florencia Orsetti (conocida como "Lunatika") no es periodista, pero es el claro ejemplo de lograr lo imposible con un sitio dedicado a los videojuegos de terror. Su pasión por los mismos la hizo tener un blog reconocido entre los fanáticos de toda Latinoamérica, con gran cantidad de asiduos lectores, así como también lograr el contacto con docenas de empresas desarrolladoras que le ofrecen sus productos para reseñar porque confían en la calidad de las mismas. En este contexto, ella comentó que "la idea de reunir a la prensa especializada del país me parece un acierto en más de un sentido. Primero porque nos permite conocernos mejor entre nosotros, y después porque es ideal para impulsar entre todos el contenido más relevante, el que más importa, como el inminente crecimiento de la industria del videojuego nacional".

Tobías Rusjan es uno de los creadores de "Doorways", excelente videojuego de terror que merece estar muchísimo más arriba de donde está. Como desarrollador, Tobías dice que: "todo esto es una buena iniciativa ya que contratar a un PR afuera cuesta en dólares y acá se complica. Tampoco te aseguran nada y (afuera) toman los proyectos de acá como uno más. Si se realiza el trabajo de manera nacional, podría tener más fuerza frente a los mercados externos. De cualquier manera, la realidad es que el mercado está afuera, así que tampoco ayuda mucho que se haga demasiado movimiento acá en Argentina. Pero haciendo movimiento en páginas de afuera, podría andar bien, ayudaría a que los desarrolladores se puedan enfocar en lo suyo (desarrollar). En nuestro caso, estuvimos mucho tiempo haciendo el trabajo de PR nosotros mismos, y la verdad es que lleva mucho tiempo y desgaste y, como te comentaba antes, pedir un PR afuera cuesta una moneda para nosotros y tampoco te asegura el triunfo, para nada".

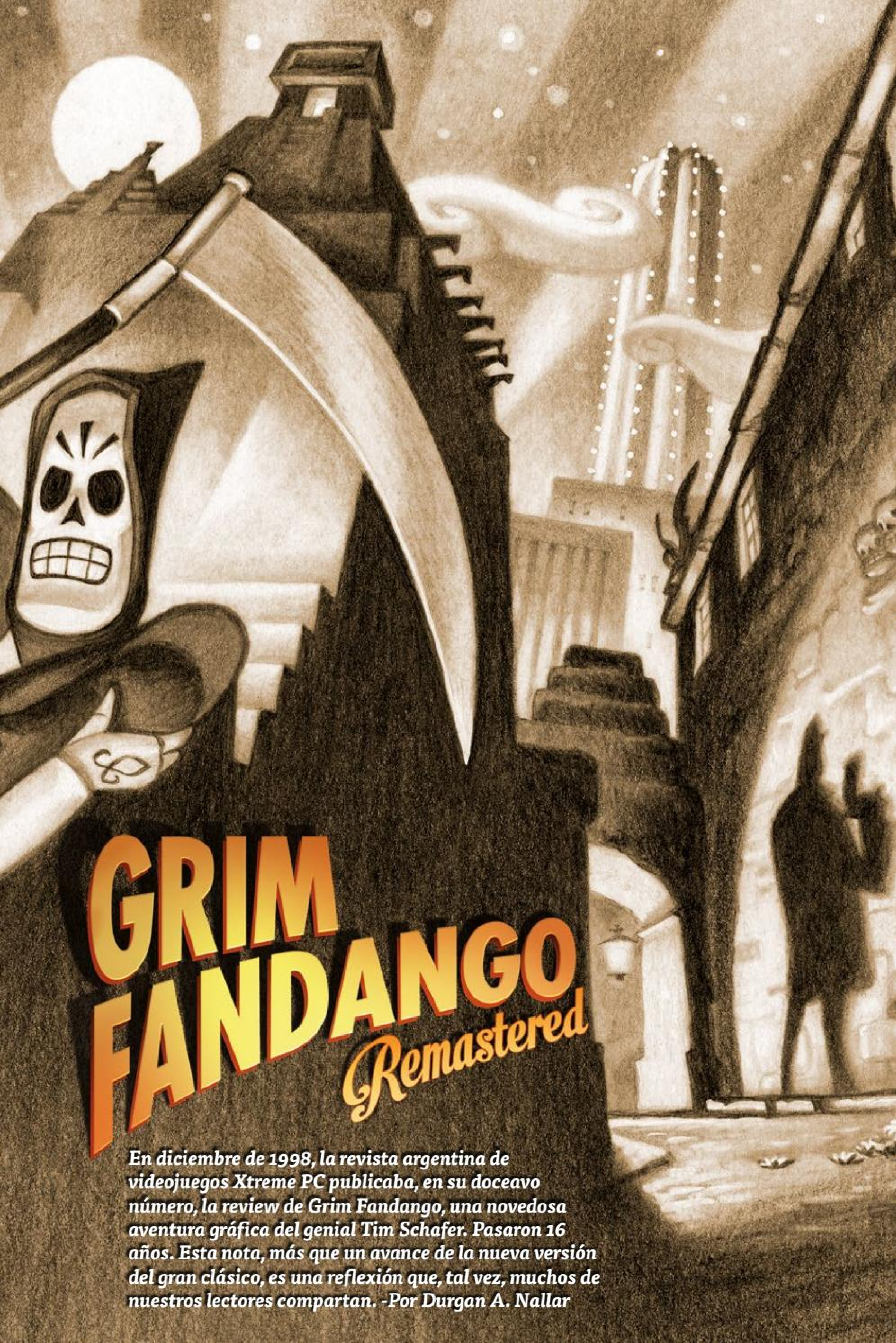
[N. de Ed.: Unir a los diferentes espacios de prensa puede ser difícil tal vez, pero necesario. Nos podríamos plantar desde otra posición. Y definitivamente contribuir a la maduración de la industria nacional de desarrollo de videojuegos; tanto más ahora que hay interés desde el Estado nacional, como pueden ver en la nota precedente.

El camino es largo. Los propios developers locales tienen que comprender que hoy los medios locales trascienden fronteras y que son estos los que pueden resultar accesibles con facilidad. Y además tienen que trabajar para acelerar el mercado interno, que también puede ser una fuente de ingresos. Si no se alienta el mercado interno, este no va a aparecer por arte de magia, y lo único que están logrando al mirar sólo para afuera es perder dinero y oportunidades.]

Las cartas están sobre la mesa, y no hay vuelta atrás. La idea tiene muchísimos puntos a favor, pero hay que escuchar siempre a los desarrolladores. Antes de hacer nada, hay que ver qué es lo que ellos quieren, cómo lo quieren y desde dónde. La fuerza para hacer algo grande y sin precedentes está librada. El destino dirá cuál es el futuro de esta iniciativa. [i]



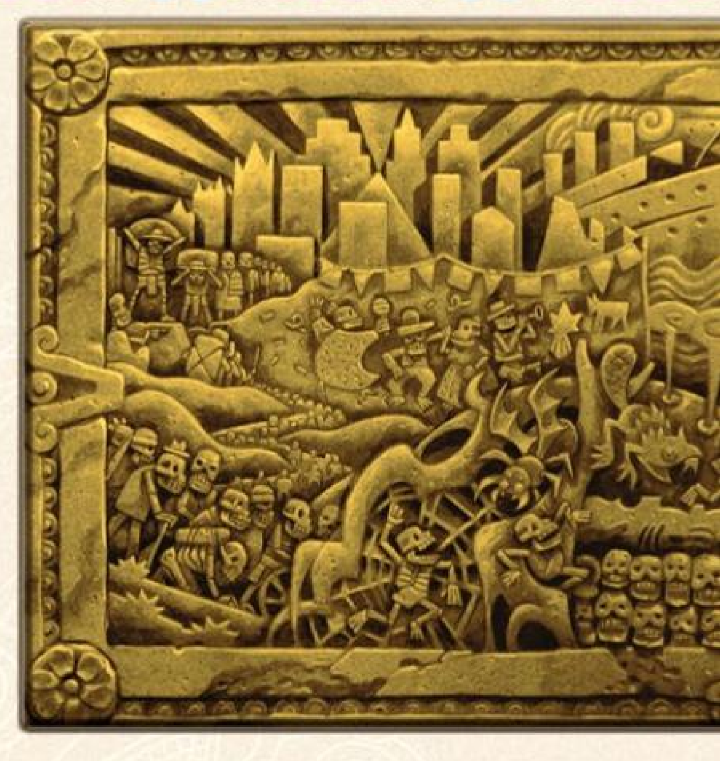
DESARROLLADOR: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
PUBLISHER: SCEA Y OTROS
PLATAFORMAS: WINDOWS, PS4, PS VITA, LINUX, OSX
FECHA DE LANZAMIENTO: ENERO 27, 2015



GRIM FANDANGO *Remastered*

En diciembre de 1998, la revista argentina de videojuegos Xtreme PC publicaba, en su doceavo número, la review de Grim Fandango, una novedosa aventura gráfica del genial Tim Schafer. Pasaron 16 años. Esta nota, más que un avance de la nueva versión del gran clásico, es una reflexión que, tal vez, muchos de nuestros lectores compartan. -Por Durgan A. Nallar

16 AÑOS ATRÁS, caminábamos por la Tierra de los Muertos en busca de Rubacava. El recuerdo de Meche alumbraba el sendero, silencioso de no ser por los gritos de Glottis y el bramido de los motores. 16 años antes, cuando jugábamos a ser Manuel Calavera, no imaginábamos a dónde nos llevaría el camino.



Tampoco sabíamos por entonces que aquella aventura marcaría el final de una época. No podíamos saber que LucasArts se la jugaba casi por última vez, ni que Tim Schafer tenía sobre sus hombros el peso de todo un género.

Solemos decir entre gamers que Grim Fandango fue la última gran aventura gráfica, la que cerró las puertas de una época bañada en oro. No lo decimos porque sea tan así, sino porque esa es la percepción. El género nunca pereció del todo. Tal vez podríamos decir que tan sólo inició un viaje por la Tierra de los Muertos y que ese viaje lleva 16 años. Como muchos de los personajes de Grim Fandango, el camino se vuelve tan largo y solitario que uno puede terminar perdido. Es tentador pensar que no hay nada más allá. Que la estación del Número Nueve no está donde debía.

Manny: Glottis... Glottis... ¿es un nombre alemán?

***Glottis:** "¡Oh no, mis raíces no yacen en el suelo de ningún país de la Tierra! Soy un espíritu elemental convocado desde la Tierra de los Muertos y con un propósito, una necesidad, un deseo: ¡conducir!"*



En verdad, las aventuras gráficas siguieron existiendo. En Europa hay un mercado vigoroso. También en Asia, con sus variantes y particularidades, existe una buena cantidad de aventuras.

Grim Fandango tampoco fue la última aventura gráfica de LucasArts. Ese bochorno lo tiene Escape from Monkey Island, del 2000. Pero hay algo claro: Grim Fandango quedó en la memoria de todos y hoy es un símbolo de una época maravillosa. Maravillosa sobre todo porque fue algo precioso que nos pasó de adolescentes o jóvenes, como en el caso de quien escribe. Grim Fandango es el recuerdo de una era mágica que sentimos perdida.

"La flamante aventura gráfica de LucasArts abunda en creatividad y simpatía", decía aquella vieja review de XPC, escrita por este mismo autor. "La historia, el ambiente y los personajes rozan lo genial. Y la nueva interface deja en el olvido al sistema SCUMM, que Lucas patentara años atrás con el debut de Maniac Mansion. Sin duda, estamos frente a una revolución en el género. Así que, como diría Salvador Limones, ¡Viva la Revolución!"

El desarrollo de Grim Fandango consumió tres años de la vida de Schafer y su equipo. Fue un período de mucho trabajo, en el que el diseñador realizó varias proezas sacrificando horas de su vida por la pasión del diseño. Creó los geniales puzzles del juego junto a siete mil líneas de diálogo en unos pocos meses. Dirigió el concepto artístico y luchó endemoniadamente –según el propio Schafer, munido a veces de una capa vampírica para mostrar a sus compañeros que ya no dormía– hasta el terrible punto en que se viera obligado a cercenar algunas partes de la aventura para llegar a la fecha de entrega. Debió quitar incluso una instancia de cinco puzzles de acción contra el villano Héctor LeMans así como varios personajes. "¡Si tan sólo hubiéramos tenido uno o dos años más!", se lamentaría en un reportaje a Kotaku en 2008 momento en que liberó, por un acto de pura nostalgia, el documento de diseño original que presentó a LucasArts para que aprobaran el presupuesto. (Pueden bajarlo desde bit.ly/1KbKLLs).







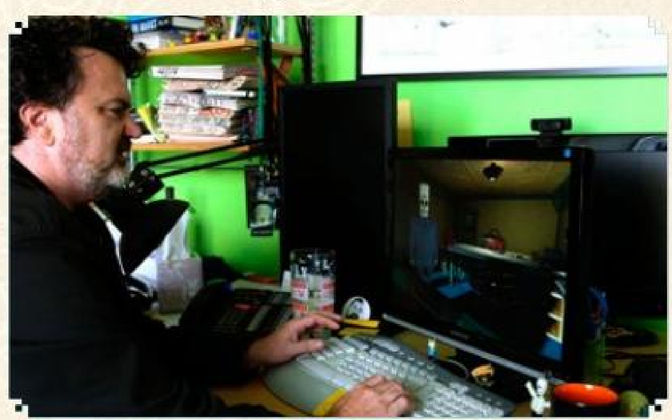
BIG BANDS, BEBOP AND BONES

La banda de sonido, "Grim Fandango OST: Big Bands, Bebop and Bones" de Peter McConnell, compuesta de 32 temas y lanzada originalmente en 1998, será regrabada en vivo por The Melbourne Symphony, la misma de Broken Age, y ahora será incluida por supuesto en la nueva versión del juego, que supo tenerla sintetizada.

Salve, Tim Schafer

Estrella entre los game designers. También un gran comediante y un tipo genial, como demostró cuando vino al evento de videojuegos de Tecnópolis. Su trayectoria lo lleva al mismísimo cielo del género. Trabajó durante once años en LucasArts, adonde llegó un poco por caradura y otro poco por ingenioso: presentó su currículo en forma de storyboard, como si fuese una aventura gráfica.

Por supuesto, no empezó de arriba, sino testeando Indiana Jones and the Last Crusade (1989) y ayudando con la versión para NES de Maniac Mansion, una aventura de otro grande, Ron Gilbert. De allí pasó a escribir parte del guión de The Secret of Monkey Island (1990) junto a Dave Grossman y el propio Gilbert. Según este último, dos tercios del diálogo son obra de Schafer y Grossman, quienes se las ingeniaron para convertir en comedia el tono general del juego, que al principio Gilbert había concebido como una aventura de piratas seria. El famoso duelo de espadas con insultos es obra, en tanto, de Orson Scott Card (Ender's Game).



El primer Monkey Island fue tan aclamado que el mismo equipo produjo la secuela, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991). Ya con Schafer en el rol de diseñador líder, Grossman y él diseñaron otro súper clásico, Maniac Mansion II: Day of the Tentacle (1993) con guión de ambos más Ron Gilbert y Gary Winnick. Esta es, lejos, la mejor comedia de viajes en el tiempo que puede existir. Si no la jugaron, calma: una edición especial de DOTT viene en camino este año para Windows, PS4, Vita, OSX y Linux.

Lo siguiente en la carrera de Tim Schafer fue diseñar otro juegazo de la época, Full Throttle (1995), con guión suyo y del fiel Dave Grossman, una aventura de motoqueros y rock carretero corta pero con toda la onda. No vendió como se esperaba, porque para entonces se había intensificado la tendencia a consumir juegos de acción. En 1995, el gusto por las aventuras gráficas declinaba en el público norteamericano.

El último juego para LucasArts fue Grim Fandango (1998), sin duda su creación más enorme y la que acarreaba el peso de rescatar al género. Tras el fracaso comercial de la nueva aventura (al parecer, habría vendido entre 300 y 500 mil copias), Schafer dejó la compañía de George en busca de nuevos horizontes. Fundó su actual empresa, Double Fine Productions. Lo que seguiría es un juego de plataformas imprescindi-

Manny: *"¿Estás SEGURA de que eres Mercedes Colomar?"*

Meche: *"Claro. ¿Quieres ver mi marca de nacimiento?"*

Manny: *"Pues sí. ¿Dónde está?"*

Meche: *"¡Está donde hayan puesto mi piel, chicos!"*

ble, Psychonauts (2005), hoy disponible en PC, PlayStation y Xbox. Este cronista considera a Psychonauts el mejor juego de Tim Schafer, que, al igual que ocurriera con Grim Fandango, recibió críticas excelentes de la prensa especializada, con un público que no acompañó en las ventas. Lo siguiente fue Brütal Legend (2009), publicado por EA, al que tampoco le fue brutal.

Avanzado el tiempo, Double Fine se concentró en producir pequeños juegos para terceros, nada especial. Mientras, la comunidad de jugadores de aventuras gráficas se resistía a que el género desapareciera, como muchos vaticinaban. Esa veta fue aprovechada por Telltale Games, una empresa californiana fundada en 2004 por ex empleados de LucasArts. Estos muchachos querían seguir haciendo aventuras, y abrazaron tres conceptos que estaban en su apogeo en el momento: la distribución digital, el regreso con fuerza de las series de televisión y un público que añoraba juegos inteligentes. Telltale resucitó en formato episódico a Sam & Max, otro éxito de la época dorada de las aventuras gráficas (Sam & Max: Hit the Road de Steve Purcell, 1993) tratando de explotar el mismo concepto de las series y pensando en un target maduro. Más tarde haría lo mismo con el propio Monkey Island, Wallace and Gromit, The Walking Dead, Back to the Future y las más recientes The Wolf Among Us, Tales from the Borderlands y Game of Thrones.

Sepulturero: *"Manuel, mi secreto es el viejo corazón de un niño de 12 años que tengo. Lo guardo en una jarra. ¿Quieres verlo?"*

Ante tal renovación de público, ¿podía el gordo Tim quedarse de brazos cruzados? ¡Por supuesto que no! El regreso de Schafer al mundo de las aventuras gráficas fue con Broken Age, una aventura episódica en dos partes. La primera apareció en enero de 2014, y la última se espera que llegue estos primeros meses de 2015. Sin embargo, la molestia en el ojo de Schafer era Grim Fandango, que él mismo considera su mayor creación. ¿Cómo hacer para que su aventura, aclamada por cientos de miles, tal vez por millones de jugadores de todo el mundo, tuviera el éxito que merece?

La respuesta llegó en la E3 2014, cuando Double Fine anunció la remasterización del clásico.



El regreso con hueso

16 años. Fue un largo camino. Oscuro y enigmático, si nos lo permiten. Es muy especial para quien escribe volver sobre sus pasos, releer aquella review de XPC, hacer memoria. ¡Qué tiempos! El mundo de los videojuegos parecía estar naciendo por entonces. Todo era nuevo, salvaje. Los que tienen la edad para acordarse deben sentir que nos hicimos grandes, y aunque continuamos jugando –algunos esporádicamente, otros cuando el tiempo lo permite– ya no sentimos la vieja sensación de asombro. Esa magia antigua de jugar y descubrir, la que cuando éramos más jóvenes nos hacía abrir los ojos. La magia que podía incluso cambiarnos el destino.

Muchos títulos de hoy nos parecen más de lo mismo, sin gracia ni sorpresas.

Varios de quienes leen esta revista también lo hacían hace 16 años. Algunos tenían ocho, diez, doce, veinte años; hoy son unos micos seniles que recuerdan las viejas luces, las primeras computadoras y esos primeros grandes juegos que nos conmovían.

Algunos habrán derramado alguna que otra lagrimita en el andén del Número Nueve. Sin saberlo, junto a Manny Calavera y Mercedes Colomar, estábamos despidiéndonos de una época maravillosa. Ese tren partió llevándose a nuestros seres queridos.

Por eso, cuando discutíamos con el staff de [i] qué poner en tapa, pensamos que Grim Fandango vale la pena. Como dijimos, es un símbolo de nosotros mismos, de un tiempo maravilloso que podemos revivir con esta edición remasterizada. Muchos decidieron ser desarrolladores, artistas o escritores tras jugar clásicos como éste. No importa que no sea una novedad ni el juego más esperado del 2015. Importa que nos vuelve a poner en los lustrosos zapatos de Manuel Calavera y su espléndido mundo de esqueletos.

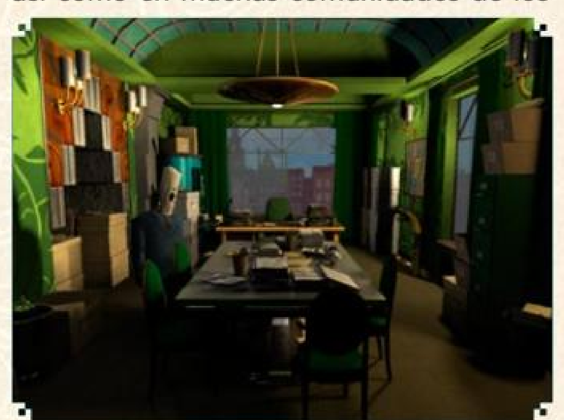
Y sabemos que no estamos solos en esto. Durante la PSX Experience en Las Vegas, la presentación de Grim Fandango Remastered (y DOTT) fue ovacionada. Y eso es por algo. Es uno de los juegos más queridos de la historia, al que con injusticia se lo pone como el causante de un final. Grim Fandango fue el último gran juego de una especie que sentimos desaparecida pero que está ahí, esperando, un poco perdida entre Rubacava y El Marrow. Grim Fandango representa el buen guión, el ingenio, el diálogo, el humor; elementos que pocos títulos hoy en día pueden lucir. ¡Humor, especialmente humor! Es una costumbre que se fue perdiendo en manos de otros géneros, en un descuido generalizado por las buenas historias y el goce de la inteligencia.

La esperanza es que esta reedición de Grim Fandango no sea tan sólo una oportunidad de volver a jugar, o de jugar por primera vez a una de las más grandes aventuras; la esperanza es que recupere una era de culto por el género que muchos, pero muchos, amamos con intensidad loca. Que a partir de este reestreno surjan más obras como ésta. Ah, porque, como ya se sabe, Grim Fandango es mucho más que un conjunto de puzzles.

Un bastón con brújula para el largo camino

Que los juegos son (o pueden producir) arte ya es discusión vieja, al menos para los gamers. Jugar a Grim Fandango es una experiencia artística. Es hundirse en un mundo sorprendente, tan fantástico como plausible en su imaginería. Pocos son, pero muy pocos, los que consiguen este nivel de ambientación y de arte.

Dice la leyenda que Schafer andaba por ahí, mirando vidrieras, cuando descubrió un montoncito de coloridas calacas. Las calacas son figuras de esqueletos usadas como decoración, en especial durante la celebración del Día de Muertos en México así como en muchas comunidades de los Estados Unidos, donde existe una gran población mexicana y centroamericana. Le gustaron tanto que pensó en hacer un juego que las tuviera como protagonistas. Lo que no sabía era cómo.



El Día de Muertos es una celebración que data de la era precolombina. Entre los pueblos prehispánicos eran comunes los rituales que celebran la vida de los ancestros y la práctica de conservar los cráneos como trofeos y mostrarlos como símbolo de la muerte y el renacimiento. “Durante estos días, los mexicanos creen que los fallecidos vuelven del otro mundo a visitar a sus seres queridos”, escribía este cronista en la review de XPC. “En muchas regiones de México las puertas permanecen abiertas desde el mediodía hasta la noche para que los espíritus puedan entrar en las casas. En los cementerios, las tumbas son limpiadas, arregladas y adornadas con flores e incienso, mientras que numerosas ofrendas de ropas y dulces regionales son depositados al pie de las lápidas. Los niños consumen calaveras de azúcar y en las esquinas los coloridos puestos venden pan de muertos, el alimento obligado. Al atardecer, los cirios brillan por centenares y la gente festeja con alegría el ritmo de la vida y de la muerte.”

Lola: *“Pero ahora bailamos este macabro fandango, y cuatro años más han de pasar para que podamos descansar.”*

Tim Schafer supo más tarde que, en la creencia de los celebrantes, los muertos deben transitar un camino de cuatro años, al final del cual podrán descansar en paz. “El camino es tanto o más arduo de acuerdo a la vida que hayamos llevado. Aquel que ha sido bueno atravesará el camino con serenidad, mientras que el que no, tendrá que soportar pena y dolor.” Supo también que los muertos eran enterrados con bolsas de oro y ofrendas, y que una de las bolsas era escondida de manera que si al fallecido le robaban una en su viaje al más allá, pudiera seguir el camino. Esto sorprendió a Schafer y lo hizo pensar en que en la otra vida también podría haber gangsters que pusieran en peligro a las almas en pena. El diseñador admira a tipos como Raymond Chandler y Dashiell Hammett. De allí fue más o menos simple llegar a la idea de mezclar el Día de Muertos con una ambientación inspirada en la novela negra.

Manuel Calavera, Manny para los amigos, sería un agente de viajes que vende pasajes al más allá. Sería traicionado y acosado por los mafiosos; y desde luego, como cualquier héroe, tendría un amor al que perseguir.

De allí que Manny trabaja en el Departamento de la Muerte, vendiendo "boletos" para viajar más cómodamente a la otra existencia, o "noveno círculo", donde se descansa en paz. Claro que dependerá de las riquezas que el muerto haya reunido en vida. Los que tienen cómo pagar pueden acceder a un pasaje en el Número Nueve, el tren que hace el camino en apenas cuatro minutos. Pero Manny nunca consigue de esos clientes, los suyos siempre son tan pobres que termina vendiéndoles un simple bastón con brújula para el trayecto de cuatro años a pie.

Manny: "Celso, tu mujer zarpó del muelle con otro hombre hace dos semanas. Está todo aquí en el registro, mira."

Celso: "Oh, Manny. ¿Hay algo más común en la vida de un hombre que la traición de una mujer?"

Más tarde, cuando el mismo Manny deba adentrarse en el camino, descubrirá que muchos no logran llegar. Dejan de creer en la existencia del más allá y se pierden para siempre, o continúan indefinidamente en los lugares que descubren, como el pueblito de Rubacava donde transcurre la mejor colección de puzzles del juego. Y descubrirá que no llegan porque son engañados.

Grim Fandango se divide en cuatro capítulos, uno por cada año que toma llegar al más allá. Cada uno comienza el 2 de noviembre. En el primero estamos en la ciudad de El Marrow, donde descubrimos a Manny intentando vender un pasaje del Número Nueve para que su jefe, Don Copal, no lo despida. La mayoría de los habitantes se fue al mundo de los vivos a visitar a sus familiares. El concepto es brillante.

Una curiosidad (o no): El mejor vendedor del Departamento de la Muerte, Domino Hurley, en la versión doblada para España –no lo recordamos de esa manera en la versión en inglés que jugamos en 1998–, es argentino. Su tono de voz y la forma en que habla son con claridad las de un porteño. Domino es perverso, traicionero, en



definitiva, un "vivo". Engaña a Manny robándose a sus mejores clientes y es parte de un entramado de corrupción que involucra a toda la agencia. Trata de "pibe" a Manny y desde luego vocea a lo compadrito. Otro personaje, que también es argentino en ambos doblajes, es el de la dueña del bar The Blue Casket, que por aquellos años nos causó mucha gracia cuando le dice a Manny: "¡No seas boludo!" en castellano, a pesar de que el juego estaba en inglés o, mejor dicho, en spanglish.

Manny logrará "robarse" un alma que resulta ser Mercedes Colomar; Meche, o Merche en la versión española. De viva, la chica –ahora un dulce esqueleto– había sido una santa, pero sin embargo carece de fondos y Manny no logra proporcionarle su pasaje en el Número Nueve. Mercedes se lanza a caminar. Angustiado, Manny se vuelca a investigar (a través de una serie de puzzles que comienzan lineales pero se van complicando), lo que conduce al escondite de Salvador Limones y su compañera revolucionaria. Ellos saben que los muertos son engañados por el Departamento de la Muerte, que alguien se queda con sus pasajes para revenderlos a precios exorbitantes, y quieren detener la trama de corrupción.

Salvador se inspira con claridad en el Che Guevara y es uno de los personajes más interesantes. El otro es Glottis, un demonio o espíritu elemental cuyo propósito es arreglar automóviles y sueña con conducir pero no puede porque "los autos son muy pequeños". Escena para el recuerdo de Glottis tocando el piano en el casino de Rubacava. ¿Casablanca? Peter Chan, el artista de LucasArts, fue el autor de los personajes estilo calavera, y Glottis y sus vehículos se inspiraron en Ed "Big Daddy" Roth, el célebre padre de los hot rods de los años 50 y 60. ¡Nota de color: casi todos los personajes fuman para darle el tono de film noir correcto!

La belleza de la muerte

Los años que siguen son una obra de arte. Tanto los puzzles como el mundo imaginado por Schafer, donde hay casinos art decó y dirigibles estacionados frente al mar, un gatódromo donde corren felinos gigantes pintados como calacas, o un templo azteca como estación de tren, proporcionan una ambientación sublime. Grim Fandango se disfruta en cada diálogo. Acompañado de una música maravillosa que mezcla jazz y mariachi, es puro purito placer.

En Rubacava es donde se presentan los puzzles más intrincados. Para uno de estos, donde hay que imprimir un ticket del gatódromo, Schafer se da el lujo de exigir la intuición del jugador, que debe deducir una fecha mirando una foto por un lado, y escuchando la transmisión deportiva por otro. Pero todos los puzzles son excelentes. Grim Fandango es difícil a veces, medio traicionero porque esconde algunos sitios, aunque siempre ameno gracias a sus diálogos y extraordinarios personajes. Todo encastra tan bien que se siente como un todo coherente.

Los muertos aquí pueden volver a morir, cómo no, y en ese caso "florecen", se llenan de hojas verdes y flores para desaparecer por siempre. Hay una escena conmovedora en un faro, en la que una de las "chicas" de Manny, herida de muerte por Domino, le pregunta si la hubiese amado. Manny evita responder y ella se disuelve en brillantes partículas.

El tercer año es más corto y transcurre en el fondo del océano, en una especie de Ciudad de los niños perdidos. El cuarto es un retorno a El Marrow, convertida ahora en una urbe al estilo Las Vegas. El final es tan feliz como triste y uno sólo puede sonreír y quedar agradecido por tanto arte.

Allá en 1998, Grim Fandango cambió la interfaz clásica de sus aventuras gráficas por un nuevo engine basado en el motor de Star Wars: Jedi Knight II. Esto permitió tener personajes en 3D y fondos planos tomados de renders. Los personajes podían actuar sus movimientos de acuerdo al diálogo, y había que controlar a Manny con los cursores o un joystick. Las cinemáticas, de hecho, casi no tenían diferencias con el juego. No había otra interfaz que el propio Manny Calavera. El inventario consistía en un zoom a la chaqueta de Manny donde este iba sacando todo lo que llevaba. Algo importante en su momento fue el sistema de "ayuda". Manny era capaz de voltear la cabeza hacia los objetos de interés. Si al pasar Manny miraba algo, entonces era mejor poner atención.

Para este relanzamiento, Schafer introdujo un sistema de control mejorado (el original es frustrante cuando se trata de caminar y horrible si queríamos correr) e incluso tendrá soporte para mouse en las versiones de Windows, Linux y OSX. La comunidad con los años estuvo haciendo mods para mejorar la navegación, y Schafer no dudó en convocarla para usar el código.

__Manny:__ "¿Puedo preguntar que HAY debajo del parche del ojo? Porque sé que no hay un ojo."

__Capitán:__ "Cuando estaba vivo llevaba un parche en el ojo. Este es sólo para aliviar los dolores fantasmales. La verdad es que la cuenca silbaba tanto con los vientos alisios que tuve que taparla."

Además, los personajes tendrán texturas de alta definición –1080p–, pintadas a nuevo bajo la supervisión del artista original, Peter Chan, y habrá iluminación dinámica per pixel, con lo que se logra un gran efecto ambiental. Las nuevas sombras realzan la atmósfera de film noir. Las texturas originales van a estar disponibles para los nostálgicos. Para rematar, tendremos más de dos horas de comentarios de los desarrolladores y un browser de concept art.

Más allá de la belleza intrínseca de Grim Fandango, hay otra que está por dentro del concepto. Cuando nos tocó revisar el juego, le dimos un rotundo 95%, que sostenemos tras todos estos años.

Si quieren revisitar la Tierra de los Muertos, o nunca pudieron jugar esta aventura porque eran muy pequeños, o muy distraídos, o muy zonzos, es el momento. Prepárense a jugar y dar vueltas, a escuchar y sentir todo lo que ofrece. No esperen tiritos, aunque alguna que otra cosa van a tener que hacer rápido. Es algo parecido a un libro o una película de las buenas. Tómense el tiempo de explorar todos los diálogos. Tienen ese tiempo, ¿verdad? Volver a Grim Fandango es volver a los viejos años cuando el camino se extendía por delante, incierto. El viaje también es aquí abajo y está bueno andar. Hay que disfrutar de cada segundo. Después de todo, Manuel Calavera nos está esperando. [i]





REVIEWS >>>>

Fallo de memoria

Con 43 años recién cumplidos

Espero que mi memoria no falle en algunos detalles: llegar a casa con un paquete de floppys atados con banditas elásticas, prender la Pentium 133 (no recuerdo si era de 32 o 64 megas) instalar uno a uno los floppys con el ruidito ese que hacían (ojo que no te fallara alguno). Luego de terminado, crear un booteador para arrancar en DOS, reiniciar la PC para bootear desde el diskette, buscar el directorio (qué loco era usar DOS) y escribir "quake.exe" me cambió la vida... Hoy, con 43 años recién cumplidos, comencé una partida de The Evil Within con mi nena sentada al lado. Pasaron los años, creció la tecnología, pero el amor por fichinear nunca se perdió. Todavía no me puedo imaginar jugando a los 60 con algún nieto, pero me faltan cada vez menos años para vivirlo, eso sí...

Rod Lemos

Freespace 2

Belleza y perfección hecha videojuego

Hasta el día de hoy, no hubo otro juego que me hiciera sentir dentro del mismo como lo hizo el Freespace 2, de 1998. Una obra de arte de Volition. Lo increíble que fue hacer dogfighting dentro de las nebulosas o las adrenalínicas batallas contra el gigantesco Sathanas, como una hormiga enfrentándose contra un elefante mágico que escupe rayos tan gruesos como sus patas. La belleza y perfección hecha videojuego. Sublime. Y un final antológico, con una cuenta regresiva que volvía líquido el joystick. Y la voz de Robert Loggia. Fue una experiencia única.

Diego Alberto Núñez

Game of Thrones | Episode 1: Iron From Ice

¡Jugá sucio, mico!

***UNA VEZ MÁS CONTEMPLO LA PANTALLA.** Mis oídos jamás se cansan de escuchar el compás de esa intro, sin importar la cantidad de veces que la oiga. Pero, ¡oh!, esta vez la cosa se siente distinta. No estoy dando inicio a cualquier episodio de Game of Thrones. Este es diferente. Es interactivo. ¡Es un fichín!*

Muchos de ustedes, micos, estarán familiarizados con el trabajo de Telltale Games, empresa norteamericana que ha revivido esa llama casi extinta del amor por las aventuras gráficas, trayéndonos juegos que si bien se sienten modernos, también guardan un dejo de "esa cosita" que nos hizo apreciar a las aventuras de LucasArts en su tiempo. Resulta que dicha compañía se hizo con una nueva franquicia para adaptarla al mundo videojueguil. En efecto, acaban de lanzar el primer episodio de su videojuego de Game of Thrones (de un total de seis). ¡Han hecho el videojuego de GoT que siempre quisimos jugar!

Luego de antiguas decepciones que trataron en forma fallida de adaptar este universo, llega el turno de hincarle el diente al primer fichín que capta a la perfección la esencia de la saga ideada por George R. R. Martin. Al igual que en su producto base, en esta nueva aventura de Telltale, los personajes son igual de importantes y los diálogos conservan su fuerza. No falta ese momento tenso que nos deja tiesos y sin aliento.



A nivel jugable, se desempeña casi de forma idéntica al resto de las aventuras desarrolladas por la compañía. Para quienes no están familiarizados con el asunto: el gameplay se centra en contarnos una historia, y todas las mecánicas de juego sirven a esa función. De esta forma, Game of Thrones es un juego dialógico que incluye también alguna que otra escena de acción basada en QTE. Además podemos jugar con más de un personaje, lo que da como resultado más de un protagonista. Este detalle no sólo interesante, sino central para lograr replicar la esencia que tanto caracteriza a Game of Thrones, que como saben, es un relato con muchos protagonistas. También es destacable lo bien forjadas que están las vivencias de cada uno de los protagonistas al hilo argumental principal. Si bien hasta ahora pudimos jugar sólo el primer episodio, sentimos que las decisiones que tomamos con cada uno de ellos, en episodios futuros van a repercutir en las historias de los otros.

Advertencia para quienes no siguen ni los libros ni la serie: este fichín no es ideal para iniciarse en el vasto universo de GoT. Los sucesos narrados aquí se sitúan entre la tercera y cuarta temporada de la serie, lo que hace una obligación estar al día.

Con algunos deslices técnicos perdonables, esta nueva aventura es una excelente forma de ir matando el tiempo para la quinta temporada, pero además una nueva muestra de que Telltale sabe lo que hace. Esperamos los demás episodios con ansias. [i]

LOS DATOS:
- TELLTALE GAMES, HBO
- TELLTALE GAMES
- AVENTURA GRÁFICA
- PC, MAC, PS4, PS3, XONE, X360, IOS, ANDROID

QUÉ ONDA:
Una aventura point & click que te mete de lleno en el universo Game of Thrones.

LO BUENO:
La narrativa, impresionante. Las decisiones que nos obligan a tomar son complejas y parecen tener peso en la trama. Bien integrada a la serie de HBO.

LO MALO:
A nivel gráfico, por momentos, deja mucho que desear. Las secuencias de acción son poco dinámicas.

Por Florencia Orsetti
www.shdownloads.com.ar
@lunatika_shd

80%









Dragon Age: Inquisition

La aventura con fin

SIN LEY NO HAY ORDEN, y sin orden, no puede haber ley. Pero cuando un cataclismo que hace temblar los cimientos del mundo destroza el orden, ¿quién tiene lo necesario para reinstaurar la ley? La Inquisición, una antiquísima orden que funciona sólo cuando se pierde el rumbo y el mal sin precedentes amenaza todo lo conocido.

Thedas nunca se vio tan bien. BioWare desde hace años tenía deudas con el apartado gráfico, desde personajes poco expresivos y animaciones robóticas hasta texturas lavadas. Pero nada de esto dice presente en Inquisition, aún en las supuestas versiones inferiores de consolas. Sólo basta verle la trucha al elfo Solas en los primeros minutos para quedar maravillados por lo que puede hacer el magnífico motor sueco.

En los primeros minutos, luego de personalizar hasta los granitos en el coco de nuestro héroe de turno, nos presentan como único sobreviviente de una explosión demoníaca. Contamos, además, con la increíble habilidad de cerrar las Rifts que amenazan con partir los cielos. Los rumores empiezan a correr, y pronto somos apodados el Heraldo de Andraste, quien en el lore, es la mano derecha de Dios. Sí, poca presión.

La implementación de un motor tan andado es un level up gigante para el ya conocido estilo narrativo de BioWare que una vez más brilla en casi todo su esplendor. En esta historia épica no sólo tendremos que salvar el mundo. También estaremos a cargo de una fuerza que comienza humilde y, a través de nuestras decisiones, puede llegar a ser multitudinaria. Esto nos va a llevar a lo largo de Ferelden y Orlais, viendo las consecuencias de nuestro mandato, tanto en el campo de batalla como en el mapa general, en el Cuarto de Guerra.

El toque cinematográfico de BioWare sigue intacto, haciéndonos creer por momentos que esta historia decente puede ser inolvidable. A lo largo de la aventura vamos a trabar relación con una buena cantidad de interesantes personajes, algunos conocidos y otros no tanto, pero que valen la pena conocer. La cháchara entre miembros de la party vuelve con más fuerza todavía y hacen los viajes más entretenidos y variados, permitiéndonos conocerlos mejor.

Dragon Age: Inquisition es un título clásico de BioWare, donde podemos encontrar todos los elementos que hicieron del estudio lo que es hoy, aunque con algunas cositas nuevas. Ofrece un costado estratégico fuera del combate, conocido como el Cuarto de Guerra. Ese lugar donde los líderes de la Inquisición forman consejo y deciden el próximo paso. Algunas tareas son simples y las pueden llevar a cabo soldados rasos, por las que sólo leeremos

Por Tomás García
@Zripwud



LA UNIÓN HACE LA FUERZA

BioWare tuvo un momento de inspiración cuando ideó el modo multijugador de Inquisition, ya que le dio un giro narrativo y así nos permite jugar con amigos y desconocidos muchas de las aventuras que, como el Heraldo de Andraste, ordenamos hacer pero no podemos ver. Eligiendo personajes ya creados, con sus nombres, apariencia, clases y poderes especiales, podemos recorrer pequeños dungeons y hacernos del precioso loot que guardan en su interior para dichos personajes. Eso sí, el modo es enteramente basado en acción, no tiene narrativa ni decisiones que tomar más allá de ciertos caminos que se bifurcan, que pueden variar algo el modo en que termina la aventura. Esto no afecta de ninguna forma la campaña y se sostiene por mérito propio, pero es sólo para aquellos que disfruten tanto del combate que quieran compartirlo con amigos, explorando todas las clases que permite desbloquear.



el resultado y recibiremos recompensas. Otras tareas, de mayor envergadura, son para nuestro héroe y sus aliados, conformando las quests principales.

A pesar del detalle que pusieron en la línea principal, no se siente lo mismo con el resto. Aquellas de "relleno" que, en verdad, le dan sabor a la aventura y transforman un simple juego de treinta horas en uno memorable de ochenta. Cuando no estamos en el Cuarto de Guerra, tenemos libertad de movernos por el mundo. Eso sí, Inquisition no es un mundo abierto. A través del mapa podemos acceder a diferentes zonas, cada una con su clima y extensión, acaparando quests secundarias, dungeons y una buena cantidad de tareas para realizar.



La estrategia continúa en el sistema de combate que, tal como se veía venir, es variado y ofrece una mezcla de ambos títulos previos. Pero donde en verdad se elige, es la dificultad. Del nivel más pelele al más polenta, se puede elegir entre ni preocuparse por el combate; jugarlo como un título de acción; un híbrido entre estrategia y acción; o pura y exclusivamente estrategia, al punto que jugarlo en modo acción te garantiza la derrota. El único problema es que la inteligencia artificial no acompaña en las dificultades más altas.

Si bien es posible configurar algunos de sus comportamientos, cuando las cosas se ponen complicadas, lo mejor es sacar su autonomía por completo y depender de las decisiones propias. Lo que nos lleva a hablar de la decisión de diseño de eliminar por completo los hechizos curativos y depender sólo de un set de ocho pociones compartidas. Sin dudas fue un cambio arriesgado, y el hecho de diseñar los combates y bosses con esto en mente les permite balancearlo mejor, pero existen muchos cabeza duras que van a encontrar la transición muy dolorosa. Enviamos nuestras condolencias a ellos.

Dragon Age: Inquisition es un RPG hecho y derecho, con una buena historia, un interesante mundo y un apto sistema de combate, pero no es un clásico. Y la única razón por la que vale la pena aclararlo es porque BioWare nos tiene acostumbrados a ese nivel de excelencia, desde las épocas de Baldur's Gate, pasando por el mismo Dragon Age: Origins y por el más reciente Mass Effect 2, pero Inquisition por varios motivos no alcanza ese mote. Aún así, es un RPG de gran porte para esta nueva generación. [i]

LOS DATOS:
- ELECTRONIC ARTS
- BIOWARE
- RPG
- PC, PS3, PS4, X360, XONE

QUÉ ONDA:
La esperada secuela de Dragon Age: Origins (Dragon Age 2, ¿qué es eso?)

LO BUENO:
Gráficos, mundo detallado, historia, personajes, combate, Cuarto de Guerra.

LO MALO:
Quests secundarias, compañeros inútiles.

86%





Grand Theft Auto V Remastered

Comprate algo lindo

LOS DATOS:
• ROCKSTAR GAMES
• ACCION
• PS4, PS3, X360, XO, PC

QUÉ ONDA:
La mejor remasterización del 2014

LO BUENO:
Mejores gráficos, más música, más autos, más armas y la posibilidad de jugar en FPS presionando un botón.

LO MALO:
Que ya lo jugamos, si no era un 100%.

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

98%



LAS CHICAS ZAMARREAN SUS PARTES FRENTE A MI CARA, estoy sentado en un bar. El aire está enrarecido, es el calor humano, el vapor de cuerpos que tienen unos grados más de temperatura. Le pongo unos billetes en la tanga: "-Hola preciosa, andá a comprarte algo lindo". Ella me mira incrédula y enojada: "-Son sólo 7 dólares". "-Dije algo lindo, no algo caro". Las luces me golpean la cara como un puñetazo de Superman. Salgo, vomito y me subo al auto. Esto es GTA V... otra vez.

Otra vez caí bajo su embrujo. Cuando estuve en la E3, Sony mostró las primeras imágenes de lo que sería la mejor remasterización del 2014. Me pregunté si valía la pena volver a jugarlo, y antes de responder la pregunta estaba saltando y gritando: "LO QUIERO YAA!". Rockstar trabajó con ganas para darnos algo diferente que nos obligue a volver al recorrer las calles de Los Santos. Veamos qué tiene esta receta del picor optimizado. Anoten los demás, esto SÍ que es una remasterización.

Cambio de aumento para los lentes

Lo que creíamos que se veía increíble ahLo que creíamos que se veía increíble ahora se ve mejor. Gráficamente GTA V ya proponía mucho y cumplía con creces. Pero ahora... los cielos, los amaneceres, las puestas de sol y las tormentas son algo fuera de serie. Pasamos horas mirando la calle durante una tormenta. El piso mojado y sus brillos, las gotas de lluvia, la ropa mojada y los charcos de agua... Oh, creo que esto no es agua, ¡es pis de emoción! Todo, todo, es un festival para el ojo. La nueva generación permite más y mejores texturas, agregar vegetación y poner animales donde antes no los había. Con GTA V no podíamos pedir más y aún así, nos lo dieron.

Cambio de baterías para el audífono

La música es importantísima, sobre todo cuando pasamos unas 30 horas haciendo todo lo necesario para llegar al final de esta historia. Está presente cada vez que subimos a un vehículo y prendemos la radio. En la versión original nos dimos una panzada radial con un increíble surtido de canciones para todos los gustos. En esta re-versión se agregan muchas a casi todas las estaciones de radio. Worlwide FM por ejemplo, tiene 19 temas nuevos. ¡Un delirio!

Cambio de psicólogo

Cambiar de tercera persona a primera es la propuesta más interesante y más arriesgada. Convertir un juego de acción en un FPS con sólo apretar un botón no es moco de pavo. Cambia el gameplay por completo, la forma de ver el juego. Hacer que eso esté correctamente integrado y funcional es una tarea titánica. La ventaja de estar siempre en primera persona es que estamos viendo al personaje todo el tiempo y nos encariñarnos con él de tanto verlo. Para eso visitamos la peluquería, le cambiamos la barba o lo llevamos a tatuarse. Cuando uno entra en primera persona todo eso pierde sentido, pero gana en inmersión. Uno se siente Trevor en medio de los tiroteos o tras el tablero de su vetusta 4x4. Para una mejor experiencia, conviene cambiar la vista con frecuencia. Sólo por esta brillantez de agregado, Rockstar se lleva todos los aplausos. Well done!

Trastorno de identidad disociativo

Uno va a querer vivir la vida de otro más tiempo. GTA V Online también salió beneficiado en esta remasterización con nuevas misiones, autos, armas, coleccionables y desafíos. Una explosión absoluta de picor para los adictos a las calles de Los Santos que ya terminaron la historia y quieren más. [i]



Sunset Overdrive

Awesomecalipsis Now!

LOS RAYOS DE SOL SE FILTRAN POR ENTRE LOS TABLONES. La pandemia pulula por las calles y cientos de babeantes figuras amorfas intentan atravesar las barricadas. Hincando colmillos, reventando pústulas. Con todas sus fuerzas, con sus restos de inteligencia, tarde o temprano van a lograrlo. Quizás deba actuar, encontrar una forma de abrirme paso. Tras el refrescante sorbo de mi última cerveza, obtengo la respuesta. Necesito beber, matar el aburrimiento.

¡XT TE DA GARRAS! ¡BAM! Dejamos nuestro dulce hogar atrás, para adentramos en los coloridos rincones de Sunset, ciudad que ahora desborda de enajenados mutantes dispuestos a ser balaceados, electrocutados, carbonizados e infinidad de otros letales "-ados". Fizzco, la entrañable multinacional, liberó al mercado su fantástica y nueva bebida. Como era de esperar, ¡es la bomba! El efervescente elixir ha deformado a sus bebedores a un punto irreconocible, y es nuestro deber sacarlos de su miseria. ¿Por qué? ¡Porque es divertido, pequeños micos!

SCHOOLS OUT! Luego de tirar el uniforme al tacho y maquillar a nuestro protagonista, S.O. dispone el campo de juego y distribuye blancos como un exuberante sandbox. La premisa es fácil, despilfarrar cachetazos con estilo, puntillos y no tocar el suelo ¡Es la lava!

Digamos que Scott Pilgrim y Tony Hawk tienen un hijo, y éste es un ferviente fanático de DMC. ¡Voilá! Sin mucha lógica, disparando referencias, este fichín hace parodia del cine y de sí mismo generando un torbellino caótico. Extraños rostros nos proporcionarán descabelladas misiones que cursaremos gracias al uso de conocidas habilidades ninja, junto a un voluptuoso arsenal exótico. Tercera persona cual Ratchet & Clank, ahora con psicotrópicos. Caminar por las paredes, patinar por cables de tensión, rebotar en toldos, planear y hasta deslizarnos por el agua no es lo único que nuestro antihéroe puede perpetuar. A nuestra disposición, también, encontraremos los Amps. Estas mejoras, producto de la destilación de la bebida, pueden ser aplicadas a nuestro armamento o cuerpo. Así desembocaremos en otro grupo de nuevas habilidades, efectos, consecuencias para el prójimo. ¿Multiplayer? Claro, Chaos Squad, para hacer el aguante con siete amigos. Podría estar genial, pero decae rápido. El juego no altera el número de enemigos de acuerdo a la cantidad de jugadores, así que si son pocos es difícil, y si son muchos es una pavada.

HANGOVER. Luego de una dosis de azúcar, flores y muchos colores, nos asentamos. La esencia es atractiva, pero se esfuma rápidamente. Deslumbra en sus primeros momentos con varios conceptos y estética despampanante que, aunque se hereda, formula un popurrí interesante. Por desgracia, la parafernalia no retiene nuestra atención por mucho tiempo. Luego de unas horas, recae en la monotonía. Algunos problemas de fluidez hacen que un gameplay destinado al frenesí se quede corto. Sunset Overdrive es un lugar donde desenfrenarse con o sin amigos. Pero ¿qué pasa cuando no seguimos las misiones open world y sólo nos deleitamos rompiendo mutantes? Es la clase de acción que no puede sostenerse en el tiempo.

LOS DATOS:
- MICROSOFT STUDIOS
- INSOMNIAC GAMES
- SHOOTER
- XONE

QUÉ ONDA:
Un fantástico paraje donde liberar nuestras municiones y estrafalarios poderes, destruyendo con estilo y ayudando a los civiles de tanto en tanto.

LO BUENO:
La estética. ¡Frenesí e inventiva a la hora de ajusticiar mutantes!

LO MALO:
Algunos conflictos en la fluidez y el control. Dificultad casi inexistente. Flojo multiplayer.

Por Gastón Coconier
@gcoconier

73%





Far Cry 4
Elefante a bordo

SUBÍ EL ACANTILADO JADEANDO COMO UN PERRO VIEJO. En la cima, encontré refugio de la balacera. El líder del grupo terrorista The Golden Path me recibió con brazos abiertos, informándome de la importancia de mi presencia en Kyrat. Pero no hubo tiempo para más, los soldados del Ejército Real cayeron en manada. Las balas volaban sin destino, pero un par me encontraron. Agonizaba en el suelo nevado cuando escuché el grito: "¡Avalancha!" FIN DEL PRÓLOGO. 54% RESTANTE DE DESCARGA DEL JUEGO. ¡Nooo!

BIENVENIDO A KYRAT

Las montañas heladas se elevan hasta el límite que los ojos pueden ver. Las puntas son invisibles, cubiertas por pomposas nubes que circundan los cielos de este sufrido pueblo escondido en la cordillera Himalaya. Batallas a mano armada, robo de un convoy fortificado y destrucción de puestos de guardia a bordo de un elefante son tan sólo algunas de las muchas atracciones que te esperan en Kyrat. ¡Vení a visitarnos!

La emoción de explorar un mundo nuevo es un arma de doble filo. Me lancé a Kyrat con la inocencia de un recién nacido, absorbido por sus altas montañas y el aire puro. Como si no hubiera estado esperando a otra persona más que a mí, me encontré con un ala delta al borde de un acantilado. Tomé la ruta del aventurero, cerré mis puños sobre el mástil y me lancé al vacío. Dos fracturas expuestas, una docena de cortes, clavícula hecha trizas y una tremenda historia para contar.

POLÍTICA

La política de Kyrat es tan alborotada como sus picos blancos. El gobierno de facto es aquel de Pagan Min, un psicópata totalitario, que en vez de vivir recluido en un manicomio es dictador de un paraíso terrenal. Pero no dejen que eso los disuada de visitar Kyrat, ya que la rebelión es fuerte y el grupo guerrillero The Golden Path está al acecho y busca contribuciones.

Liderado por los hermanos, Amita y Sabal, The Golden Path se encuentra en pleno desbande, a pesar de ser la única fuerza capaz de darle pelea al ejército de Pagan Min. Los aventureros que se acercan a Kyrat muchas veces terminan peleando para este grupo de liberación, pero pronto se encuentran con su mayor obstáculo, sus dispares líderes. Amita y Sabal enfrentan la misma lucha, pero con fines diferentes, e intentan persuadir a sus oficiales a que hagan misiones acorde a sus propios objetivos.

Tuve la opción entre recuperar información confidencial de un campamento enemigo o proteger un puesto de guardia, y elegí. La información que obtuve fue valiosa y eventualmente nos permitió proteger el Templo Sagrado de Kyrat de un ataque sorpresa, pero decepcioné a Sabal que me esperó en la entrada del pueblo y me apuñaló con la mirada. Me hizo saber de las ocho vidas que se perdieron en el ataque y cómo su hermana Amita no tiene interés en resguardar a los hombres de la causa ni a su cultura original y, sin eso, no somos nada. La presión que tienen sobre los hombros estas dos personas es enorme, y no ven problemas en pasarla a las espaldas de quienes defendemos sus ideales, creando un ambiente destinado a estallar como una caldera bajo presión.

Por Tomás García
@Zripwud



FAUNA

La cacería en Kyrat es rampante. La mayoría de los visitantes se hacen de pieles de los más bellos especímenes que el mundo tiene para ofrecer, solo para construir herramientas que les permitan continuar con mayores aventuras. Y el ecosistema da pelea, con aves depredadoras que atacan sin previo aviso y criaturas que muestran comportamientos sin precedentes, acechando a seres humanos como si fueran débiles ciervos. En las afueras de los asentamientos todavía rige la ley de la selva.

Al colocar los billetes recién cobrados en mi billetera de cuero de macaco de Assam –simpático mico– sentí un leve dejo de culpa en mi corazón mercenario. ¿Vale la pena matar monitos para poder guardar más dinero en mi haber? ¿Acaso tiene la culpa ese pequeño tejón melero que sólo pueda llevar 20 flechas en mi aljaba? Y si en uno de mis paseos por las montañas me encuentro con un inocente venado sambar, ¿voy a perderme la oportunidad de llevar aún más explosivos? ¡Claro que no!

OCIO

Hay una enorme cantidad de cosas para hacer en Kyrat, pero si existe una actividad que todos prefieren en este hermoso suelo es la de llenarse de plomo mutuamente. La acción es veloz, adictiva y constante. Sobre jeeps, motos acuáticas y elefantes, todas estas actividades apartan al visitante de las tareas más tediosas, como tomar torres de control y ayudar a los pintorescos personajes que siembran Kyrat.

Fierros clavados, dedo roto, bala en el brazo. En estas tierras nada duele... demasiado. Todo te impulsa a más. Y sí, a veces tenés que viajar 80 km para desactivar una torre de control, pero después te tirás con el traje aéreo, aterrizás en un campamento enemigo, te escondés entre los arbustos, plantás unos C4, ¡y fuegos artificiales para todos! Si eso no es suficiente, volvés al pueblo en elefante y a las seis estás tomando el té con un tigre de bengala. [i]

LOS DATOS:

- UBISOFT
- UBISOFT MONTREAL
- FPS
- PC, PS4, XONE

QUÉ ONDA:

Es Far Cry 3.5.

LO BUENO:

La acción abierta, los gráficos, el mundo para explorar. Las reacciones de los personajes por nuestras decisiones.

LO MALO:

Misiones repetitivas tanto en la historia principal como las de exploración del mundo. Limitaciones geográficas en modo Coop.

VENÍ A KYRAT CON TUS AMIGOS, GRATIS

Si compran un pasaje a Kyrat, Ubisoft regala códigos para que diez amigos viajen con nosotros a este maravilloso y extravagante país. Eso sí, no pueden salir de una zona delimitada y lo único que hay para hacer es tomar puestos de control del Ejército Real durante dos horas. Pero bueno, ¡es gratis! El problema es que si todos pagan el costoso pasaje a Kyrat, tienen las mismas limitaciones geográficas que los que viajaron de arriba. Ridículo.



86%



LittleBigPlanet 3

Más, más, pero menos

LOS DATOS:
• SONY
• SUMO DIGITAL
• PLATAFORMAS, CONSTRUCCIÓN
• PS3, PS4

QUÉ ONDA:
El LBP con más posibilidades hasta ahora.

LO BUENO:
Nuevos personajes, 16 layers y mejores herramientas de edición.

LO MALO:
Historia muy corta que no luce todas las novedades del editor, pocos disfraces. Pantallas de carga eternas.

Por Jerónimo Nallar
@JeroNallar

90%



LBP3 TRAE MUCHAS NOVEDADES sin perder la esencia original. Ahora hay nuevos personajes, muchas más capas de profundidad y mejores herramientas de creación. Se presenta una vez más al querido Sackboy, ¡pero esta vez no está solo!

Para hacerle un poco de compañía, llegan Oddsock, Toggle y Swoop, tres nuevos amigos con habilidades únicas. Oddsock es muy rápido y puede saltar en las paredes. Toggle es grande, lento y pesado, pero muy fuerte; puede cambiar de forma y hacerse chico, rápido y liviano. Swoop es un pájaro y por lo tanto puede volar. Para no dejar atrás a Sackboy, ahora éste tiene nuevos juguetes, disponibles en un menú llamado Bolsillo Sack. Puede acceder en cualquier momento a las "recargas" que haya conseguido.

La presencia de cuatro personajes con habilidades distintas es ideal para crear niveles cooperativos en los que se junte a varios a la vez. Sin embargo, esto no se ve en el Modo Historia, por lo que hay que recurrir a la comunidad.

Una novedad destacable es la cantidad de capas. Los juegos anteriores se habían mantenido en tres. ¡LBP3 amplía ese número a 16! Para desplazarse por las 16 capas se emplean métodos como los saltacapas, que hacen saltar a los jugadores hacia adelante o atrás; los velociportadores, capaces de teletransportar sackcositas; o los rieles torcidos. Estos últimos, si no tienen adjuntado algo para agarrarse, sólo pueden ser usados por un Sackboy que tenga el Gorro Gancho. A pesar del cambio de profundidad respecto a entregas pasadas, no se hace complicado manejarlas. Ni el Modo Juego ni el Modo Crear presentan dificultad en su uso.

A pesar de las novedades, se mantiene el espíritu de las versiones anteriores. Los niveles siguen siendo igual de divertidos, o incluso más. El editor todavía está ahí, con sus posibilidades, que si antes eran infinitas, ahora son más infinitas. Además, todo el contenido de LittleBigPlanet 1 y 2 es transferible a LittleBigPlanet 3, de modo que los disfraces, pegatinas, adornos, creaciones y todo lo demás que hayan obtenido en sus viejas aventuras por este fantástico universo aún están disponibles en esta aventura.

Hay grandes novedades para la creación de niveles pero faltan, justamente, niveles. El Modo Historia tiene sólo una introducción y tres capítulos de unos cinco niveles principales. La gran mayoría se juegan como Sackboy. Son muy pocos los que protagonizan los nuevos héroes. Y además, si hay pocos niveles, hay pocos coleccionables. Pocos disfraces. Un veterano de LBP ya tendrá suficientes trajes para Sackboy, pero los nuevos jugadores no contarán con un repertorio tan grande. Y tanto nuevos como viejos no gozarán de muchas opciones para vestir a los tres nuevos personajes. [i]



NEVER ALONE
‹KISIMA INNITCHUNA›

Never Alone

Lo que el viento trajo

CUANDO EL PUEBLO IÑUPIAT *alza la vista hacia la bóveda celeste y observa que Alignik, señor de la luna, está algo borroso y que las graciosas taqtuutut titilan rápidamente, sabe que tiene que prepararse para una larga tormenta de nieve.*

"Siempre que nevó, paró", dice el viejo adagio. Sin embargo, hay veces en las que se necesita algo más que un buen fuego y bastante paciencia. Es así que en las raíces de las tradiciones culturales nunca falta un Kunuuksaayuka: aquel —o aquella— que no se puede estar quieto y que muerto de curiosidad, necesita saber de dónde viene esta terrible agniq, por qué dura tanto, cuándo va a parar. ¿Va a parar?

Numa se pone su abrigo y se ajusta la capucha, no sea cosa que algún travieso kiuguya le arranque la cabeza para jugar al fútbol esquimal. Su madre le enseñó bien: por muy cautivantes que parezcan esas luces en el cielo, tiene que cuidarse de ellas. Todos saben que las auroras boreales son espíritus de niños que partieron antes de llegar a la pubertad. Se arma con su qilamitautit —similar a las boleadoras de nuestras pampas— y sale a enfrentarse a esa inhóspita naturaleza que le tocó en gracia, por el simple hecho de haber nacido más allá del norte mismo, en Alaska, al otro lado del círculo polar ártico.

Pero no está sola. Nunca. Dentro suyo lleva la fuerza y la experiencia de su comunidad. A su lado, su fiel qusrkhaak del color de la nieve, que posee la sagacidad típica de su especie y que le permite conectarse con los seres sobrenaturales en este invierno sin fin. Ayudándose mutuamente, deben enfrentarse, no sólo a las inclemencias del tiempo, sino al gran nanuq —oso polar—, a las ya nombradas kiuguya, a los témpanos flotantes y también, claro, al "asesino". El "asesino", que no es otra cosa que un egoísta: aquel que piensa en su propio bienestar y no en el de todos por igual. No sorprende que con tan poco se pueda lograr la destrucción de un pueblo en un medio tan duro como el del mar de Bering.

En nuestro gamepad está entonces el destino de Numa y su fiel zorro polar. El juego, no solo está narrado en iñupiaq —con subtítulos en español—, sino que además fue diseñado y desarrollado por más de 30 miembros de su comunidad. Está pensado para ser disfrutado por chicos y grandes por igual. Como complemento, incluye una serie de 24 cortos —revelaciones culturales— en los cuales se narran diferentes aspectos de la vida y la cultura Iñupiat.

El apartado técnico es impecable —pueden apreciarlo en los videos y fotos que circulan en la web—, pero si me preguntan en qué se diferencia del resto, sin dudarlo diría: Este fichín te hace ver y sentir que todos somos parte de un complejo y delicado ecosistema. Que los seres vivos tenemos que respetarnos, y que nosotros, por hacer uso de la razón, tenemos incluso una responsabilidad única. Ah, y por sobre todo, que nunca nunca vamos a estar solos. [i]

***LOS DATOS*:**
- E-LINE MEDIA
- UPPER ONE GAMES
- PLATAFORMAS 2D
- WIN, PS4, XONE

QUÉ ONDA:
La lucha por la supervivencia en el norte de Alaska en un emotivo fichín de plataformas 2D para toda la familia.

LO BUENO:
Sobresale por su original historia. También se puede jugar de a dos en modo cooperativo.

LO MALO:
Puede resultar un poco corto. Casi no tiene rejugabilidad.

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

79%



Super Smash Bros...

Nintendo te anima la fiestita

POCOS TÍTULOS SABEN SER PARTY GAMES POR EXCELENCIA. Cuando tus amigos caen a tu casa y quieren jugar a algo, siempre hay opciones. Pero si se trata de una fiesta, de pronto tu lista de juegos empequeñece. La mayor parte de tu biblioteca es de un solo jugador o tienen campañas cooperativas que implican alienarse del resto. La gracia de Smash Bros, a diferencia de otros juegos de pelea, es que todos pueden tomar el control y probar suerte.

En Smash, el objetivo es hacer volar a nuestro oponente de los límites del escenario. Para eso debemos golpearlo. A mayor cantidad de golpes recibidos, más volátiles somos. Terminada la partida, quien más enemigos arrojó fuera y menos veces fue arrojado, gana. También hay un modo de juego con vidas (stock), donde vence el último que queda en pie.

Podemos detectar un fino trabajo en permitir que cualquiera sea el ganador de la partida, sin dejar de dotar al más experto con una cierta ventaja para que sienta que su dedicación es recompensada. La primera parte de este balance se logra a través de diversos ítems dispersos a lo largo de nuestro camino, capaces de derrocar a cualquiera de su posición de poder.

Los ítems en Smash son un centenar, muy variados y con capacidades múltiples, desde el famoso mazo con el que Mario destruía los barriles en el Donkey Kong hasta pokebolas que invocan a Xerneas para ayudarnos. Cualquier peleador puede levantar del suelo uno de éstos y usarlo para obtener la victoria en batalla. Esta es una pieza clave entre las que hacen a Smash un entretenimiento universal.

Otra de las claves es el rango de caras familiares que maneja: el juego está fríamente calculado para ser capaz de empatizar con cualquiera que tenga algo de amor por los videojuegos y buena memoria, sea cual fuere su edad. Por eso se ve entre las filas de combatientes a rostros populares como Mario, Sonic, Pac-Man, Mega Man y hasta el perro y el pato de Duck Hunt (peleando juntos). También hay curiosas novedades como la entrenadora de yoga del Wii Fit, el aldeano de Animal Crossing, el pokémon Greninja, Shulk del Xenoblade Chronicles e incluso la princesa Rosalina y su compañero Luma de Super Mario Galaxy. Ah, ¡y nosotros mismos! A través de nuestro Mii, podemos incluirnos en el juego utilizando tres plantillas de luchador (espada, armas o puños), equipos y ataques personalizables.

Crear un éxito como éste no es soplar y hacer franquicia. Tan sólo basta echar una miradita al fiasco que fue PlayStation All-Stars Battle Royale para darse cuenta de que no alcanza con arrojar un montón de personajes conocidos a un cuadrilátero y esperar que te lluevan los aplausos. Desde la primera iteración de Super Smash Bros,

Por Santiago Figueroa
Morton



UN SMASH DE BOLSILLO

Super Smash Bros for 3DS es una experiencia que no tiene mucho que envidiarle a su versión mayor. Llevando el potencial de la consola de bolsillo al máximo, puede jugarse completo en 3D y suple los contenidos faltantes (que son pocos) con un modo de juego exclusivo llamado Smash Run, en el que se atravesamos una mini-aventura plataformera de cinco minutos antes de que comience el combate. Además nos permite usar la 3DS como control en la versión de Wii U, y transferir todos nuestros personajes personalizados.



allá en las épocas de Nintendo 64, Masahiro Sakurai (director del juego) deja todo en cada entrega para lograr un balance perfecto entre los luchadores y un vasto contenido desbloqueable. En cada modelo, escenario, canción y efecto de sonido se siente el amor por las fuentes de donde provienen todos estos seres que pueblan el universo Smash.

Entre las novedades de esta entrega, tenemos la posibilidad de combatir hasta ocho personas a la vez. Dada la cantidad de controles necesaria para llevar esto a cabo, Super Smash Bros for Wii U reconoce múltiples wiimotes, Pro Controllers, gamepads de Gamecube (a través de un adaptador especial) e incluso consolas 3DS (ver cuadro Un Smash de bolsillo). Estas batallas, por supuesto, son un completo caos, pero con la ayuda de los escenarios adecuados, pueden volverse puro placer.

Hablando de escenarios, regresan los mejores de la saga y se suman otros igual de divertidos como el laberinto de Pac-Man, el salón de entrenamiento de Wii Fit, la habitación de 9-volt de Game & Wario y el cuadrilátero de Punch-Out! Esta vez, todos los escenarios tienen una versión alternativa simplificada y sin ítems, pensada para los jugadores que no desean interrupciones del entorno.

De la misma manera, las modalidades online están separadas en "For Fun" (gente que juega para divertirse) y "For Glory" (gente que quiere explorar el nivel competitivo del juego).

YO SOY TU AMIIBO FIEL

De manera similar a Disney Infinity y a la saga Skylanders, Nintendo se sube a la tendencia de crear figuras coleccionables (llamadas Amiibo) con un valor agregado de interacción, ya que pueden grabar y cargar información NFC a través del lector incluido en el gamepad. Los personajes que viven en nuestros amiibos son versiones controladas por la CPU que pueden alcanzar, a través de entrenamiento, niveles más allá de la inteligencia estándar. Ideal para convertirse en nuestro compañero de práctica o para llevarlo a la casa de nuestros amigos reales y ver cómo lloran desconsoladamente al ser vencidos por un pedazo de plástico.

Volviendo al offline, si bien no tiene un modo Historia como la entrega anterior, se complementa con otras nuevas modalidades como All-Star, en la que lucharemos con todo el plantel ordenado por año de origen. Este y otros modos permiten elevar la dificultad a cambio de una suma de oro (la moneda del juego que obtenemos por el simple hecho de jugarlo), teniendo en cuenta que a mayor sufrimiento, mayor recompensa.

El aspecto coleccionista está acentuado, teniendo cientos de trofeos hermosos para juntar y apreciar, incluso en vitrinas categorizadas, y una tienda para adquirir los que nos falten.

El apartado gráfico es el detalle superior de esta entrega, alcanzando los 1080p y 60fps que distinguen la actual generación de consolas. La fluidez permite apreciar más que nunca los detalles de las texturas, las animaciones faciales y el cuidado hasta en el más mínimo ítem, convirtiéndolo en la experiencia Smash definitiva. [i]

LOS DATOS:

- NINTENDO
- SORA LTD, BANDAI NAMCO GAMES
- LUCHA
- WII U, 3DS

QUÉ ONDA:

El summum de la experiencia Smash: personajes de Nintendo y algunos invitados se reparten piñas con el fin de hacerse volar del escenario.

LO BUENO:

Grandes personajes nuevos, repleto de contenido para meses de rejugabilidad, un modo online más maduro, una buena combinación entre el Brawl y el Melee.

LO MALO:

El editor de escenarios es pobre, el modo Smash Tour y los amiibos desaprovechan potencial.

96%





Pro Evolution Soccer 2015

Para que la gente lo Götze

LOS DATOS:
• KONAMI
• PES PRODUCTIONS
• FÚTBOL
• PC, PS4, PS3, XONE, X360

QUÉ ONDA:
Se pulió el Fox Engine, y se le dio una estética que recuerda a FIFA. Más ágil y dinámico. Un nuevo modo de Juego (myClub).

LO BUENO:
Mantiene las licencias que tenía, suma la Copa Sudamericana, y sale para PS4 y Xbox One.

LO MALO:
El Modo Online, los moradores del LAG y la desconexión siguen haciendo de las suyas.

Por Guillermo Grotz / Grotz014 / @COINS365

75%



Ni Messi ni CR7. Un tal Mario Götze en la tapa. Ese que hizo cierto gol en el minuto 113 de cierta Final de cierto Mundial. Por eso hicimos el unboxing más rápido de la historia, y ahora la cajita del juego vivirá en algún estante oscuro fuera del alcance de nuestra vista, y que nos diga qué se siente.

Con la tradicional avidez que nos caracteriza a los argentinos de querer tener cada año el "jueguito de fútbol", le damos una nueva chance al recientemente maltratado PES. Un tropezón no es caída. Y de verdad que el juego aprovecha esta chance que le damos. Se tomó un tiempo más para salir a la cancha, siendo en noviembre en vez del ya tradicional septiembre. Podemos decir que fue un acierto, ya que prefirió no salir en simultáneo con la competencia. ¿Qué trae de nuevo? Su versión para Next Gen, así que todos aquellos poseedores de PS4 y XBOX One vuelven a debatirse en el dilema de cada año: ¿FIFA o PES?

¿Tiene el PES nuevos modos de juego? Sí, y uno muy entretenido que nos hace sentir que cada vez que prendemos el PES 2015 hay algo nuevo por lo cual jugar, ganar GP e ir delineando un equipo competitivo: hablamos de Modo myClub. En este modo se compite para ascender por las diferentes Divisiones disputando diversos campeonatos, mientras vamos formando un equipo de ensueño mediante un sistema de fichajes basado en representantes y pelotas de color blanco, bronce, plata, oro y negro, dependiendo del nivel del futbolista.

Además, se mantienen muchas de las grandes incorporaciones de la edición pasada, como la Liga Argentina con sus 20 equipos (si, aún 20, veremos qué pasa más adelante cuando sean los 30 que nos legó Don Julio). No así la camiseta argentina (habrá que conformarse con una insólita blanca y amarilla). Los relatos de Mariano Closs y Fernando Niembro están mejorados, aunque siguen sin ser perfectos. Se completó la constelación de copas de clubes: Libertadores, Sudamericana, ReCopa, Champions League, Europa League y AFC Champions League (de Asia).

¿Es cierto que el PES está imitando al FIFA? Bueno, sí, pero en cosas que resultaban totalmente necesarias, como ser: actualizaciones semanales (ya fue eso de esperar meses a que salga un DLC corrigiendo stats), formaciones y traspasos. Ahora podemos decir que, con mucha frecuencia, los equipos van a estar parados tal como jugaron el fin de semana pasado y los jugadores estarán en mejores o peores condiciones según cómo se desempeñaron. Esto le da un tinte de realismo, vital para disfrutarlo de verdad. Algo también muy importante es el lanzamiento de PES League, que no es ni más ni menos que la oportunidad para todos los jugadores de competir para representar a la Argentina en el Mundial de PES a jugarse en Berlín. Lo único que pedimos es que si alguno de ustedes va para allá, lo salude a Götze y le diga en su mejor alemán: "Es war Strafstoß". [i]

The Crew

Por todas partes. En ningún lugar

OTRA VEZ YO, con mi blues. Allá por septiembre les relaté cómo había perdido a mi hermano, cómo me comí cinco años de cárcel y cómo pude salir para devolver rueda por rueda, bujía por bujía. ¿Ya se olvidaron? Bueno, búsquenlo por ahí. No me gusta repetir las cosas.

No me gusta repetir las cosas, como acabo de escribir, y sin embargo me vi obligado a revivir mis experiencias más traumáticas. Gran déjà vu, gran. Pero ahora estoy un paso más allá, esta vez sí tengo un final para mi historia.

Una historia —repito, y no me gusta— que me llevó a recorrer de norte a sur y de este a oeste, mi país —de pie, por favor, la mano derecha sobre el corazón, la cabeza levantada y la mirada al frente—: los Estados Unidos de Norteamérica.

Eso sí, siempre en cuatro ruedas. Nunca a pie —ni para comprar cigarrillos a la vuelta de la base—. Por autopistas, avenidas y calles. A campo traviesa: por pantanos, desiertos, valles y montañas. Con sol, lluvia o nieve. 24/7. Con vehículos —altamente "tuneables"— preparados para calle, todoterreno, rally, rendimiento y circuito. Todo, con tal de atrapar a ese fuckin' pelao y vengar a mi bro.

Con su muerte, los "faiv-ten" se dividieron nuestro —nunca invadido— territorio en 5 facciones, enfrentadas entre sí. Para ganar poder y prestigio, tuve que hacerme de abajo en cada una, compitiendo en carreras, destruyendo oponentes, interfiriendo en sus negociados. Nunca estuve solo. Conocidos y desconocidos me dieron una, o ambas manos. Gente con la que me crucé por caminos inhóspitos y en lugar de aprovecharse de mi, me ayudó.

En esta segunda travesía sentí que la conducción en sí cambió para bien. Por ejemplo, las marchas entraban mucho mejor. El embrague era más amigable, aunque alguna que otra vez me volvió a traicionar —no puedo sacarme de la cabeza esta palabra—. Igualmente, siempre fui para adelante, nunca miré atrás —por más que hubiera querido, estaba obligado ante la falta de espejos retrovisores—.

Es así que tengo cientos de anécdotas. La primera que recuerdo, es una competencia contra cuatro autos en la que ingresé por curiosidad y para ganar experiencia. Tenía que dar la vuelta al país en sentido antihorario, desde Miami, pasando por 35 puntos de control y sin cargar combustible —acá, de tan barato, es como si no lo consumiéramos—. La lucha fue ardua, en carretera me pasaban, porque tenían mayor velocidad final, que compensaba un poco con el nitro. Donde hacía la diferencia era en la tierra, con sus curvas y contracurvas. Así, entrando jugado y frenando lo mínimo indispensable, fui obteniendo una ventaja inapelable. Sin embargo, en un momento el "corazón" —queda más fino— se me contrajo: ya llevaba dos horas de manejo, acalambrado y transpirado —por suerte viajaba solo—, y en eso me avisan que no iba primero, sino quinto. "¿Qué? ¡No puede ser!", estallé. Hasta que por fin entendí: ellos —o yo— habían tomado otro camino. Esa carrera, como muchas otras, la gané. Y hasta acá llego, me voy quedando sin espacio. Les debo el final, será en otra oportunidad. [i]

***LOS DATOS*:**
- UBISOFT
- IVORY TOWER
- CARRERAS
- PC, PS4, XONE, X360

QUÉ ONDA:
Carreras en línea y en solitario, con un mundo abierto, en una impresionante representación de EE.UU.

LO BUENO:
Variedad de competiciones y vehículos. Excelentes gráficos y ambientación. Completo recorrido turístico por EE.UU.

LO MALO:
Las rutas y calles parecen excesivamente anchas. Los autos siempre respetan sus carriles. No tiene espejos retrovisores.

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

71%





Assassin's Creed: Unity

Liberté, Égalité, FraterniZZZZZZZzzzzzz....

LOS DATOS:
• UBISOFT
• UBISOFT MONTREAL
• ACCIÓN/AVENTURA
PC, PS4, XONE

QUÉ ONDA:
Lo mismo de siempre... pero en el París de la Revolución Francesa.

LO BUENO:
Lo mismo de siempre + el contexto histórico.

LO MALO:
Que es lo mismo de siempre. El Tío Asesino de todos los años.

Por Esteban Echeverría | Kaliban13

69%



VOY A DECIR LA VERDAD. Cuando Dan me pidió la review de Assassin's Creed: Unity dije, naaaaaaaaah... zzzzzzzzzz. ¿Por qué me pasa eso? Porque me aburre la saga. Porque estuvo bien y fue revolucionaria en su momento y blah blah blah. Pero la idea de Ubisoft de sacar una edición del juego todos los años destrozó la franquicia, destrozó la idea innovadora original y, más grave, destrozó las ganas de jugarlo. Hasta que hagan la inevitable historia en la Segunda Guerra Mundial: ahí le entro como caballo a la alfalfa... pero no es el caso.

Tenía algunas esperanzas, algunas cositas que me ayudaban a pensar que quizás había algo que me iba a interesar por encima de la monótona mecánica del personaje saltando de techo en techo: contexto histórico, locación, consola de nueva generación.

Revolución Francesa... bieeeeen... buena temática. Vemos a personajes históricos, protagonistas del conflicto socio-político que cambió el mundo para siempre. Presenciamos las escenas míticas en carne propia. Caminamos el gran salón del Palacio de Versalles, mientras el rey abdica. Para los que nos gusta la historia, es fabuloso.

París... bieeeeen... La más hermosa de las ciudades, con sus enormes monumentos, en una época pintoresca, con sus barricadas y cadáveres por las calles. En este aspecto, como es habitual, la gente de Ubisoft se pasa. La recreación es perfecta, París está viva. Pero el motor envejece, y se nota un poquitín, incluso con todas las mejoras que tiene para la nueva generación.

Es que, aunque estemos en Notre Dame, huele a que nos dan el mismo juego con una pilcha diferente. Chocamos a la gente siempre igual, nos subimos al edificio más alto, igual que siempre, y vemos con la misma vista de águila.

Y el tema de la nueva generación... bueno. No es secreto para nadie que Ubisoft nos hizo pasar algunos de los momentos más divertidos del año. Con sus zombies, monstruos de formas imposibles, caídas a abismos infinitos, asesinos voladores, mujeres sin cabeza, y miles de "gags" que rozaban la genialidad creativa, gracias a uno de los juegos peor testeados de la historia. Millones de bugs le pusieron el broche de oro a un lanzamiento que no puede llamarse de otra forma que "un enorme error".

Podríamos hablar de cosas que son relevantes y positivas, claro. Pero serían las mismas cosas positivas y relevantes que se repiten desde el Assassin's Creed 2. Se repite la misma mecánica en un contexto diferente cada año. Aunque para ser justos, hay que aplaudir las batallas de barcos de Black Flag. En el título que nos compete, no hay nada parecido a ese tipo de innovación.

En definitiva, un punto oscuro en la historia de Ubisoft. Un llamado de atención para las sagas que lanzan año tras año (¿alguien dijo Arkham Origins? Cof, cof...). Esta idea de las grandes empresas de pensar sólo en billetes, a lo EA, no interesan, no convencen, no hacen bien ni a la industria ni a sus propias creaciones. Y eso que estamos hablando en términos generales de un muy buen título. Seamos exigentes en lo que consumimos, que no nos vendan el mismo coche con diferente chasis.

Los que son fans de la saga estarán encantados (¿hay fans?), no es mi caso. Y SÍ... ME PONE DE MAL HUMOR.

[N. de Ed.: Qué viejo quejica. Se usa el mismo engine para ahorrar time & money.]

[N. de Sec.: Dan le da pan al que no tiene dientes] :P

Lords of the Fallen

El estigma de "querer ser"

***LE PASÓ A PAC-MAN, LE PASÓ A TETRIS.** Tarde o temprano los fichines que dejan su marca lo sufren. Le pasó también a Diablo. Es una de esas reglas implícitas de nuestra amada industria: cuando algo es bueno, no faltará mucho para que aparezca el montón de clones. Le pasó a GTA, a God of War, y ahora... a Dark Souls.*

El error de Lords of the Fallen consiste en pensar que Dark Souls, la obra maestra de From Software se convirtió en lo que es sólo por su sistema de combate, por ser muy muy (pero muy) difícil, por invitarnos a morir un sinfín de veces para seguir intentando. Pero ese es no es más que su argumento único de venta, la "rareza" que lo hizo resaltar en una era donde los juegos se juegan solos. Dark Souls es, en verdad, una invitación al abismo. A un mundo que de tan atmosférico y desolado, te mastica, te traga y te escupe para volver a repetir el proceso.

Sin ese mundo, el brillante combate de Dark Souls sería simplemente eso. Lo que hace difícil de emular a la experiencia del fichín nipón es la convergencia de los aspectos técnicos, narrativos y estéticos. Y he aquí el primer problema con Lords of the Fallen, que por muy bien que copie el combate de Dark Souls y lo adapte a una dificultad menor, falla en otros aspectos.

Arranca bien. Nuestro personaje se llama Harkyn y, menos su cara peluda de tipo malo, podemos personalizarlo en su clase y modificar casi toda su apariencia. El combate es poderoso, cuando bloqueamos un golpe se siente el peso, el escudo escupe chispas y nuestros golpes devastan a los enemigos. Pero pronto nos encontramos con el primer boss y entendemos que el resto de los rivales son sólo relleno. Por lo menos, es un relleno variado y sirven de práctica. Más que nada para jugar con las clases y las varias armas e ítems que podemos encontrar.

Al principio, los bosses son buenos, interesantes, pero a medida que avanza empiezan a hacer agua, como muchos de los sistemas, y la curva de dificultad cae en picada. No es capaz de mantener el desafío de un juego accesible, lo que con velocidad lleva al tedio. Un tedio que por sorpresa puede ser interrumpido por un boss que parece imposible y, aún peor, lo convierte en frustrante. La dificultad, por lo general fácil, carece de la consistencia necesaria para lograr una experiencia llevadera.

Desde su diseño, Lords of the Fallen ofrece más de lo que ya vimos y disfrutamos, sobre todo para aquellos fascinados por Dark Souls que se vieron espantados por su dificultad o, también, para los valientes que lo terminaron y quieren darse una placentera vuelta por un fichín mucho más permisivo, aunque potencialmente tedioso. [i]



LOS DATOS:
- BANDAI NAMCO GAMES
- DECK13 INTERACTIVE
- ACTION RPG
- PC, PS4, XONE

QUÉ ONDA:
Dark Souls for dummies.

LO BUENO:
Buen sistema de combate (calco de Dark Souls) por momentos, impresionantes gráficos. Enemigos variados.

LO MALO:
El protagonista, las voces, el mundo, el tedio, problemas técnicos, ¡bugs!

Por Tomás García
@Zripwud

60%





Pewma

Con el sonido de los tambores, partimos subiendo por el sueño

LOS DATOS:
• CHIMANGO GAMES
• RUNNER
• IOS, ANDROID

QUÉ ONDA:
Un juego mobile argentino con temática mapuche, súper adictivo y apto para todo público.

LO BUENO:
La simpleza, la rejugabilidad y la diversión. ¡Es un runner con final!

LO MALO:
Jugarlo una gran cantidad de veces puede ser monótono para algunos.

Por Federico Martin Zajdweber
@Laiky

80%



TAP, TAP, AGH DE VUELTA, tap, tap, malditas aves, tap tap, otra, otra, tap tap. ¡AGH, yo sé que puedo! ¡Yo sé que puedo! ¿Frustración? Un poco. ¿Diversión? Por montones. Pewma es el juego debut del reciente estudio argentino Chimango Games. Una chamán inicia el ritual mapuche para investigar los sueños –"pewma"– y ahuyentar las sombras malignas, y así partimos hacia lo alto. Tanto como podamos.

Si bien el juego abraza una temática mapuche, y es lo que el público en general halaga, no es lo más llamativo de Pewma, aunque es un plus porque forma parte de los primeros juegos mobile en utilizar la cultura de los pueblos originarios como eje conceptual.

Con el sonido de los tambores partimos, de un extremo a otro subiendo por el sueño. ¿La meta? Simple, recolectar los pequeños fuegos del sendero mientras evadimos a los pájaros y a extrañas criaturas (con muchos tentáculos) equipadas con cañones y globos aerostáticos que podemos explotar alegremente. Un tap por aquí, un tap por allá, Pewma se hace querer. Es un –digamos– endless runner. Nos movemos rápido en forma automática de izquierda a derecha –y viceversa– por líneas horizontales que van bajando. Entre las líneas hay enemigos, así que cuando vemos el camino libre, un tap sobre la pantalla nos lleva a la línea superior. Hay que subir todo lo posible antes de que sea imposible saltar y siempre esquivando los obstáculos entre las líneas que caen. ¡Un solo fallo y game over!

Pewma nace de una Game Jam (la Flappy Jam), que tenía como tema el famoso Flappy Bird de Nguyen Ha Dong. En esta Jam nacieron juegos muy interesantes, entre ellos Maverick Bird (Terry Cavanagh), Cryo-Skulls of Flappy Temple (2bam / Martín Sebastián Wain / Indie Argentino) y Pewma.

Mantener la simpleza al crear un juego es muy difícil. Suele ocurrir que en medio del desarrollo ataca una lluvia de ideas que buscan destrucción absoluta. "¡Quiero que salgan enemigos de todos los extremos y que hagan piruetas y que el jugador tenga que resolver una ecuación mientras pinta un Pokémon y baila con el celular en la mano!". Lo simple logra magia en los juegos, hace que cualquier persona pueda disfrutar de unos minutos de alegría. Seamos un hardcore o casual, un niño o un adulto, todos pueden disfrutar de Pewma (¿Ya dijimos que es gratis? ¡Gratarola! ¡Gratarola!). Estemos en el subte, colectivo, en el parque, en casa, Pewma encaja siempre. Es como ese amigo que te ceba los mates. Siempre ahí, atento, por cualquier cosita.

Pewma, a diferencia de otros runners, cuenta con un final. Es muy difícil llegar. Al momento de esta review, sólo tres personas tuvieron el privilegio de lograrlo. Entre ellas, quien que les habla (en mi CV dice: "Primero en terminar Pewma", así de serio es esto). El hecho de contar con un final hace que Pewma sea único, porque la sensación con la que nos deja es única (¡no quiero spoilearlo, pero van a tener que jugarlo mucho!).

Algo que no se puede pasar por alto es la banda sonora. Nos sumerge más en el juego y nos acompaña por toda la aventura, captura los momentos de frustración y de alivio. La música es una con el juego. Pueden encontrar esta belleza tanto en iOS como en Android, y ver su página oficial en chimangogames.com [i]

Framed

Si lo dice Kojima...

SEGUÍA ENOJADO COMO NIÑO CAPRICHOSO (o como adulto hijo único, mejor dicho) porque me había tocado el soporífero "Assasin's Creed: Nosecuánto" y leí una nota que iluminaría mi vida gamer en el fin del 2014. Kojima elegía el mejor juego del año, y lo que elegía era un juego de iPad. ¡JO!

Mientras con una mano hacía saltar a mi asesino por los techos de París, con la otra bajaba del App Store la recomendación del genio japo. Si la bestia oriental decía que era el mejor juego del año (más allá de que Kojima es más mediático que Nazarena Vélez), entonces tenía que probarlo. Me entregué a la sabiduría del sensei. Pagué los 4 dólares al maldito Apple, y se descargó en mi iPad.

Al arrancar ya me conquistó. La estética está basada, sin dudas, en la presentación de la serie Mad Men, y en la de films clásicos de Hitchcock. Ese aire sesentero con una justa mezcla entre lo cinematográfico y el comic clásico.

Las figuras se mueven recortadas del fondo, en un negro pleno. Los fondos son coloridos, pero no cargados, colores plenos con alguna mínima textura.

Pero lo que hace que a uno le explote la cabeza como le pasó a Kojima, es el tremendo experimento que estos muchachos se animaron a hacer. Los diseñadores nos dan la posibilidad de modificar la narrativa, y así hacer fluir la jugabilidad. O mejor dicho, modificando la jugabilidad, hacemos fluir la narración. ¿O los dos?

Lo que vemos en pantalla es una historieta. Un espía trata de huir de la policía en distintos escenarios urbanos. En cada cuadro vemos una animación. En el cuadro siguiente la animación continúa, hasta que algo sale mal en alguno, el avance se interrumpe y la acción se detiene. Es ahí cuando nosotros tenemos que reordenar los cuadros, de forma que nuestro personaje no se frene o no sea frenado, hasta el final de la página. Y cuando lo logramos, nos damos cuenta de que estamos frente a algo alucinante, a una mecánica innovadora, un paso adelante.

Lo lúdico se transforma en algo más, relevante para el devenir de la historia. Y mientras jugamos nos transformamos en narradores casuales. Y mientras narramos, jugamos. Este trabalenguas de sentido es lo que hace a Framed el mejor juego del año (o uno de los mejores).

Es uno de esos juegos que se muestran a terceros (no gamers) y los deja fascinados, haciéndonos sentir orgullosos de nuestro medio. Es una de esas obras que muestran la capacidad a futuro de los videojuegos para cambiar la narrativa, para hacerla evolucionar. Es uno de esos ejemplos de seriedad, creatividad y originalidad que se dan pocas veces, y no sólo en los videojuegos. Es otra cosa, es más.

Necesitamos más de esto, y menos de lo otro. Más creatividad y sorpresa, que repetición por negocio. Kojima tenía razón. Por lejos, lo mejor que jugué en el 2014. [i]

LOS DATOS:
- APPLE
- LOVESHACK ENTERTAINMENT
- AVENTURA
- iOS

QUÉ ONDA:
Una obra original y con enorme relevancia para nuestro medio.

LO BUENO:
Simple y enormemente complejo a la vez.

LO MALO:
Que el iPad esté tan ridículamente caro en nuestro país.

Por Esteban Echeverría
Kaliban13

99%



World of Warcraft: Warlords of Draenor

Atravesando el Portal Oscuro a 88 MPH

AZEROTH NUEVAMENTE SE ENCUENTRA EN PELIGRO. Escapando al Draenor del pasado, Garrosh Grito Infernal ha creado una nueva línea de tiempo en la que los orcos no son corrompidos por la Legión Ardiente. Los clanes, ahora unidos y armados con maquinaria de asedio moderna, forman la Horda de Hierro, la cual comienza a invadirnos mediante el Portal Oscuro. En una misión desesperada para ponerle un fin a su ataque, los campeones de la Alianza y de la Horda nos lanzamos a través del portal. Allí nos recibe un fuerte olor a sangre, sudor y pólvora, un calor selvático y un gigantesco ejército de orcos con cara de pocos amigos. Bienvenidos a Draenor.

Tras una cadena introductoria de misiones que concluye con la destrucción del portal, llegan los señores de la guerra, se pudre todo y nos vemos forzados a retirarnos tomando prestado un par de barcos. La Alianza se dirige hacia el sudeste, al Valle Sombraluna, hogar de los Draenei liderados por el Profeta Velen. Por su parte, la Horda se encamina hacia el noroeste, a Cresta Pirofrío, una montañosa tierra helada donde vive el clan Lobo Gélido, al cual pertenece Durotan. Es en estas zonas que nosotros, como comandantes y representantes de nuestra facción, nos aliamos con los Draenei/Orcos locales y fundamos allí nuestra base de operaciones: la fortaleza.

La fortaleza es una de las mayores adiciones en la expansión. Cada personaje tiene su propia zona instanciada con sus edificios y un grupo de seguidores, NPCs que van uniéndose a nuestra cruzada para terminar con la Horda de Hierro. Los edificios proveen bonificaciones en Draenor y varían mucho en su utilidad, pero dado que los lotes son limitados, no se puede tener todo junto. Por su parte, los seguidores pueden ser enviados a realizar misiones que proveen recompensas varias. El éxito de nuestras tropas dependerá de que mandemos a la persona correcta para cada trabajo, ya que cada uno puede contrarrestar un tipo específico de habilidad.

Fuera de nuestra base, sin embargo, también podemos encontrar cosas nuevas. Así como la Isla Intemporal nos incentivaba a explorar en busca de items, eventos y rares, Draenor hace lo mismo a mayor escala. Hay cientos de tesoros escondidos por todos lados y muchísimos rares distribuidos por el mundo, incluyendo unos pocos que otorgan monturas, pero son figuritas difíciles. Por último, hay zonas que funcionan como los contratos en Diablo III, en las que hay que matar una cantidad de enemigos para obtener una recompensa de XP y oro.

El nuevo contenido PvE ha subido el nivel con respecto al de Pandaria. Las mazmorras se sienten más épicas, sus peleas



Por Ezequiel David Deza
EDDQD

exigen más movimiento y la ubicación pasa a ser un factor más importante. Por su parte, la primera raid —abierta hace poco— posee jefes opcionales, rompiendo con la linealidad que caracterizó a la expansión anterior. En el ámbito de PvP, si bien aún no hay BGs ni arenas nuevas, agregaron una zona de PvP de mundo en el medio de la isla de Ashran, separando las ciudades de cada facción. Por desgracia, al ser demasiado abierta, los objetivos no son del todo claros y es común no poder movilizar gente a los eventos a tiempo. Además, el límite de jugadores es bastante alto, resultando en peleas caóticas y poco entretenidas, bajo FPS y lag.

Pero eso no es todo: las masivas notas del parche 6.0 incluyen mejoras menores como nuevos modelos para casi todos los jugadores, profesiones más flexibles y cambios para abrir espacio en las mochilas —incluyendo una colección de juguetes, stacks de 200 para materiales, items de quest que no ocupan lugar, entre otros.

En fin, Blizzard, de nuevo nos demuestra que son los verdaderos reyes del género. Con su historia espectacular, en la que colaboramos con personajes de leyenda para derribar a algunos de los orcos más malotes de Warcraft, los lugares familiares y sin embargo tan distintos que reconocemos de Burning Crusade y las nuevas adiciones a la fórmula, Warlords of Draenor es un tributo al pasado y al futuro de WoW que, con 10 años recién cumplidos, sigue con fuerza. i

LOS DATOS:
- BLIZZARD ENTERTAINMENT
- MMORPG
- PC, MAC

QUÉ ONDA:
Una expansión nostálgica que trae todo tipo de mejoras a su fórmula y marca el regreso de personajes icónicos de la franquicia.

LO BUENO:
Fortalezas, nuevo contenido PvE, muchos cambios menores que resultan convenientes, mejoras gráficas.

LO MALO:
Ashran es poco interesante y algo frustrante.

90%





Hearthstone: Goblins vs. Gnomes

La primera expansión del TCG de Blizzard

Más de 500 cartas disponibles, tras un primer año que acumula ya 20 millones de jugadores, hacen de Hearthstone el nuevo gran fenómeno de Blizzard. Nadie le tenía fe, por lo que se solía comentar en la comunidad, pero su combinación de sencillez, estrategia y diversión lograron dar en el blanco. Además, es free to play y aunque uno no ponga ni un centavo, ofrece una enorme cantidad de horas de juego y muchísima alegría.

90%



Hearthstone cuenta con un diseño exquisito, tanto estético como conceptual. No se limita a ser un TCG virtual, sabe explotar su naturaleza de videojuego metiendo elementos muy inteligentes al gameplay. Y con la expansión de Goblins vs. Gnomes, el metajuego sufrió cambios muy piolas. Se agregaron 143 cartas, que traen mechs (y como ya sabemos, bombas, desperfectos y explosiones en cantidades ridículas). Las barajas son alucinantes y hacen que todo parezca nuevo.

Otra novedad de estas cartas es que tienen habilidades dependientes del azar, que nos pueden dar vuelta una partida por pura suerte (buena, ¡o mala!) Hearthstone no se toma nada en serio, y esto más que molestar termina siendo algo para reírse; por ejemplo cuando estamos a punto de vencer y en lugar de un tremendo Ragnaros aparece un renacuajo de dos mangos. O esas otras que en lugar de atacar donde les decimos, tiran una moneda y hacen lo que se les da la gana.

¿Algo más? Se incorporó un modo Espectador, como para que Hearthstone empiece a verse en serio como un deporte electrónico. Es un TCG sin desperdicio, pero hay que jugar con cautela: tanto con raras y épicas como con buena estrategia se puede avanzar, pero para ascender veloz en los rankings y tener las preciosas cartas legendarias... hay que ponerle guita, y mucha. No queda otra. i



La PC para jugarse el 2015

La guía que todo desplumador de padres, tutores o encargados debe leer

Por Ing. Pablo N. Salaberri
Pablitus | @salaberrip

2014 NOS PASÓ POR ENCIMA, se fue Navidad, se fue Año Nuevo y resurge la invariable pregunta de estas épocas en que padres, abuelos y/o tíos dadivosos nos dejan una considerable suma de dinero (o unas miserables rupias) y no sabemos en qué invertirlas. ¿Un procesador? ¿Una VGA? ¿Un SSD? Les decimos en qué gastar su horrible dinero.

PROCESADOR

Comparado a otros años, la supremacía de Intel en la arena de los procesadores fue aplastante. Lanzamiento tras lanzamiento los azules fueron alejándose y viendo por el espejo retrovisor cómo AMD hace lo que puede con lo que tiene, que bien alcanza y sobra para el usuario promedio.

Si nos quedamos con AMD, tenemos dos opciones. Si no hay mucho dinero, un AMD APU basado en Kaveri tiene en combo un CPU + una GPU excelente, que los dejará fichinear tranquilos. Un A10-7850K está en 2400 pesos pero piensen que se ahorran la VGA. Si hay más dinero para gastar, el único FX que vale la pena es la línea 8350 de 8 núcleos que cuesta unos 2500 pesos promedio. Claro que aquí necesitan una VGA para mover todo. Me han preguntado por el FX 9370, no lo recomiendo porque consume 220W, es difícil de enfriar y de alimentar.

Para los intelianos hay varias opciones. Por ejemplo, con Core i3-4130 basado en Haswell por 1800 pesos, se llevan un CPU dual core con HyperThreading que funciona muy rápido, aunque la GPU es más floja que en los APU de AMD (quizás deban invertir algunos morlacos más en video). Para los que buscan un poco más de pimienta, le pueden apuntar al Core i5-4670k ($4400) que ya tiene 4 núcleos y es uno de los procesadores más eficientes del momento. Si tienen bolsillos profundos, el i7-4790K ($6000) y sus 4 núcleos con Hyper-Threading les dará todo lo que necesitan. ¿Por qué no nombro a los procesadores LGA 2011-3? Si bien este año Intel hizo que Haswell esté presente en todos los nichos incluyendo el LGA2011, los nuevos Haswell-E tienen como contrapartida el uso de memoria DDR4 que hace que el precio se dispare. Ahora, si editan video o retocan imágenes y necesitan núcleos extra el Core i7-5820K con 6 núcleos a $7500 es una buena compra.

MOTHERBOARD

Las elecciones aquí son muy diversas, recomendaremos algunas opciones puesto que hay decenas de marcas y modelos.

En el caso AMD, si vamos por el APU necesitamos un motherboard FM2+. Una opción puede ser el Gigabyte A88X Sniper que por unos 2300 pesos da soporte USB3, SATA3, RAID, salidas de video por doquier, soporte CrossFire, audio mejorado y más. Si les resulta excesivo, consideren el ASROCK FM2A78M-HD+ que cuesta unos 1300 pesos. Si usan AMD FX, deben apuntar a un chipset AMD 990X como el ASUS M5A99X EVO que cuesta unos 2700 pesos.

Del lado Intel, como sólo hemos escogido LGA1150 las opciones son tan diversas que elegir se hace complicado. Para presupuestos reducidos, un Gigabyte B85-HD3 por unos 1400 pesos nos dará todo lo que necesitamos para nuestro procesador.

Si usan la línea "k" de procesadores de Intel la elección es una: chipset Intel Z97 porque soporta Overclock, Smart Response, SATA3, etc. Aquí los exponentes abundan (hemos revisado infinidad en nuestro sitio web durante el año). Si no quieren gastar tanto dinero, el Gigabyte Z97-HD3 tiene un precio de 2000 pesos y puede soportar hasta el Haswell más poderoso. Claro que si desean algo más violento es buena idea un Gigabyte Z97-Gaming 7 por $4000, y si meten acelerador a fondo,





recomendamos el ASUS Maximus VII Formula por $7500 que viene hasta las muelas de tecnología y calidad.

MEMORIA

La ley dice que nunca se tiene suficiente RAM, aunque la memoria no está tan barata como antes. Hoy en día 8GB es lo mínimo indispensable para poder trabajar decentemente. Un kit Kingston HyperX de 2x4GB sale unos 1200 pesos. Si quieren estar tranquilos, mejor apunten a un kit de 16GB por 3400 pesos.

DISCO DURO

Las opciones no son muchas, aunque sin duda los SSD se masificaron gracias a una variada oferta de capacidades y baja en el precio. Hoy en día con un SSD SATA3 de 120GB para arrancar el OS se puede estar muy bien, hay unidades de Kingston por 1000 pesos o el Samsung 840EVO por 1300 moneda nacional. Si son descerebrados como yo y quieren que su sistema levite, lo que tienen que hacer es duplicar ese valor y poner dos SSD en RAID0. En ese caso dos discos de 120GB (240GB netos) harán que Windows arranque en 10 segundos y que sus fichines más solicitados tengan tiempos de carga casi instantáneos (claro que luego deberían tener un disco duro magnético para tener más lugar de guarda).

Si no pueden pagarse un SSD, una excelente opción es en vez de comprar un disco de 2TB, por el mismo dinero se puede comprar dos Toshiba de 1TB a 900 pesos cada uno, ponerlos en RAID0 y tener mucho más rendimiento que con un solo disco duro.

VIDEO

La posta en este momento, si van a poner una VGA dedicada es correr cualquier fichín a 1920x1080. Una gran opción es la Sapphire Radeon R9-270X por 3100 pesos. Si prefieren nVidia, por 2700 morlacos aproximados apuntan a la Geforce GTX 750Ti.

Si subimos al rango medio-alto, pueden comprar una XFX Radeon R9-280X a 4700 pesos. Para nVidia la elección en ese segmento es la GTX 760 de EVGA por 4500 pesos.

Y si quieren destruir sus aguinaldos, las opciones son la ASUS Radeon R9-290X Direct CU II con 4GB de RAM a 8400 pesos o el nVidia Maxwell 970/980. La Zotac GTX970 se consigue por 6600 pesos, una ganga imbatible. Mientras que la GTX 980 de EVGA cotiza 10.200 pesos.

FUENTES

Una PC de cualquier tipo debe segregar un poco de "juguito" que la alimente, para eso se necesitan fuentes más o menos poderosas. Se puede empezar por una NZXT Hale82 550W ($1700) para un sistema de bajo a medio rango, pero si la onda es poner una VGA poderosa o overclockear la PC deberían pensar en algo más contundente como una Thermaltake Modular de 750W ($2000). Si necesitan algo más contundente aún, ya sea porque van a usar un Quad Core salvajemente overclockeado o un sistema SLI, pueden comprar una Coolermaster Silentpro de 1000W ($4600) que es una madre nutricia capaz de alimentar cualquier cosa.

Esperamos que esta guía despeje ciertas dudas. Como podrán apreciar no incluimos algunas cosas como teclados, mouses y gabinetes porque la elección de esos periféricos es "cuestión de gustos" y cada uno verá cuál se adapta mejor a sus necesidades, presupuesto y estilo.

Aclaramos que los costos son aproximados al momento de cierre de este número, ya que el mercado está algo volátil en materia de precios y stock. Dicho esto, los Irrompibles les deseamos suerte en la compra y un próspero Año Nuevo. [i]

APUNTES CRÍTICOS SOBRE EL FETICHISMO



EL FETICHE COMO JAULA. El coleccionismo y las aventuras. El efímero paso por la vida visto como una unidad. El valor evocativo de los objetos. Soltar para vivir, vivir para tener, tener para soltar.

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

En el documental brasileño llamado Vinileiros, de João Pedro Fleck, sobre la obsesión por los discos de vinilo, hay entrevistas a algunos de los coleccionistas más importantes de su país. Entre las historias, está la de un tipo que tiene un departamento forrado en vinilos. ¿La cantidad? 12 mil. Y entre esos 12 mil, uno que vale 25 mil dólares. El tipo tiene un trabajo más o menos. Más menos que más. Su departamento es un monoambiente. 12 mil discos forran aquel monoambiente. Es un obsesivo del vinilo. Tiene 40 años y vive con su madre. En Brasil, un monoambiente cuesta entre 25 y 30 mil dólares. El tipo ya eligió.

Desde allí, el proceso violento de ver la vida como una unidad: la experiencia, los hechos, los sucesos, el paso por la Tierra visto como un todo uniforme. Así las cosas, una pregunta: ¿cuántos viajes se pueden hacer, cuántas veces se puede invitar a amigos a comer, a cuántos recitales se puede ir, cuántos regalos se pueden brindar, cuánto "todo" se puede conseguir con sólo un disco de 25 mil dólares?

Por el camino del ombligo, nuestras casas están llenas de cosas: libros, historietas, videojuegos, figuras de acción, DVD, VHS, CD, lo que sea. Detrás de eso, ¿hay una colección? ¿Hay alguna certificación de que no se trate del Síndrome de Diógenes? Respirar hondo y tomar una decisión: ¿se endereza el rumbo y se convierte en una colección o, por el contrario, en su reverso mucho más drástico, se vende todo y se compra, con ello, tickets para algún destino de ensueño? Lo que tenemos nos convierte en lo que somos pero lo que hacemos –el verbo «hacer» diferencia a la acción de lo inanimado- nos hace cambiar, mutar, volvernos mejores o peores.

¿Coleccionista o acumulador? El debate nerd (y, perdón, burgués) de qué hacer con las cosas. Y de qué hacer con ese fetichismo por las cosas, lógicamente. Ninguna de las dos instancias es superadora de la anterior. Son decisiones para que lo irracional tenga, por un momento, algo de sentido. Ejercicio urgente: ¿cuánto cuesta soltar lo que no queremos tanto? El límite difuso entre el coleccionista y el acumulador es la noción que lo sostiene: el fetiche corresponde a objetos de una misma jurisprudencia. El patrón que ordena el cosmos. O no. Libros,



historietas, videojuegos, figuras de acción, DVD, VHS, CD, lo que sea, pero direccionados hacia algún lado. Ahí hay una colección. Allá no hay nada.

"Fetichismo" según la Real Academia Española es "la devoción hacia los objetos materiales, a los que se ha denominado fetiches". ¿Qué valor se le asigna al fetiche? ¿A qué nos aferramos tanto cuando nos aferramos? Incluso, podría diferenciarse a los fetiches que construyen universos y a los que mueren en el fetiche. Un libro construye universos. Una figura de acción muere en el fetiche. Sin inocencia: las figuras tienen un carácter evocativo y un valor nostálgico; un libro es una aventura en sí misma. Pero si ambos están sumidos bajo la compulsión del pulso, la báscula se posa mansa igual: no hay instancias superadoras de unas con otras.

Y bajo el juicio que otorga esta tinta, el dedo turgente señala al patetismo humano: un tipo de 40 años viviendo con su madre entre 12 mil discos de vinilo y, emergiendo sobre ellos, uno cuyo valor es de 25 mil dólares, suficiente como para comprarse un monoambiente en Brasil. Todo aquello mantenido con el sueldo de un trabajo más o menos malo. Un plástico le salvaba la vida. Pero el tipo de Vinileiros eligió otra cosa: ser esclavo de su colección. O, tal vez por el contrario, ser feliz y coherente con su sueño de tenerlo ahí, para toda la vida.

Y yendo al hueso, ante la duda del "¿hay comprador para ese disco?", la siguiente historia: en el año 1966, los Beatles sacaron un disco recopilatorio de sus dos anteriores, Help! y Rubber Soul. El disco (Yesterday and Today, tal es su nombre) es famoso en el mundo entero por unas imágenes escandalosas con los Beatles vestidos como carniceros portando pedazos de carne y bebés de plástico. Aquel disco quedó descatalogado casi al instante: no se podía vender con semejantes fotos. Embargaron las copias y las prendieron fuego. Veinte años más tarde, alguien encontró en un armario unas pocas copias que se salvaron de la destrucción. Esas copias terminaron diseminadas por todo el mundo y una de ellas es la que tiene el brasilero de Vinileiros. La respuesta es: sí, de interesarle, podría encontrar un comprador cuando quisiese.

Por eso, ¿cuántos sánguches se compran con 25 mil dólares? ¿Cuántas rondas de cervezas se pagan? ¿Cuántas entradas se consiguen para ver a tu equipo de fútbol favorito? El tipo eligió el plástico, la historia detrás de esas imágenes, el carácter trascendental de un disco que no fue y que tiene en sus dedos para la posteridad. A menos que resigne el carácter fetichista –y, por ende, irracional; sin ningún tipo de justificación, porque así está bien- y decida comprarse un monoambiente, vivir sin su madre y convertirse en otra persona para siempre. [i]

Tercer Encuentro Nacional de Juegos de Mesa

Desmonopolizando el juego

Por Pablo Huerta
pablohuerta@hotmail.com



***AÚN SOY MUY JOVEN* para asegurarles que "la vida es un juego", pero ya me estiré lo suficiente para aseverar que "el juego y la vida van de la mano". Sin embargo, uno nace jugando, crece jugando, pero... se olvida las fichas en el camino.**

En algún punto nos ponemos "serios" y nos olvidamos de aquellos aspectos lúdicos que enriquecían nuestra existencia cuando no teníamos que trabajar y/o estudiar. Parece que volverse adulto es señal de dejar de hacer esas "cosas de niños", entonces los únicos juegos (no de video) válidos son aquellos de apuestas y azar, o alguna partida ocasional de un clásico de naipes, que causalmente resulta ser uno de los momentos más agradables de la reunión.

Quienes aún valoramos lo lúdico, sostenemos ese gusto por reunirnos tardes y noches enteras en torno a un tablero. Por fortuna, hay gente que lleva ese placer un paso más allá y lo torna público. Los miembros de La Cantera, una ONG dedicada a la recreación y la educación, adoptaron a los juegos de mesa como un vehículo para llevar a cabo su misión recreativa, y el Encuentro Nacional de Juegos de Mesa (ENJM) es, por ahora, su mejor exposición.

La #3ENJM, tercera edición del evento, se realizó este 22 y 23 de noviembre últimos en el histórico colegio porteño Mariano Acosta. Este cronista tuvo la suerte de concurrir el segundo día y puede dar fe que desde el arribo se respiraba la atmósfera lúdica tan deseada. La bienvenida la daban unos niños jugando en el patio exterior y las galerías, mientras que adentro aguardaban decenas de mesas pobladas de dados, tableros, fichas y cartas comandadas por adultos.

La propuesta incluía la posibilidad de pedir algún juego en la ludoteca y sentarse a disfrutarlo, presenciar una videoconferencia con algún pope del género o asistir a una charla técnica (yo presencié dos: 'Módulos Vassal': el juego de mesa digital, con Juan Carballal, y 'El valor de un juego de mesa', con Fabián Martínez Torres; excelentes ambas). En el patio de juego siempre había alguien dispuesto para dar una mano y la apuesta pasaba por conocer los juegos nuevos de autores desconocidos. En este sentido hay que festejar que este año las propuestas creativas ascendieron a 29 (12 más que en la edición anterior), incluso con tres opciones de Uruguay. Este hecho de que haya gente diseñando y consumiendo juegos por fuera de los canales tradicionales es algo que venimos reflejando en [i] los últimos meses.

La Cantera

La gente de La Cantera no hace mucho que está con esto de los juegos, pero viene avanzando a paso firme. Sus fundado-



LA CANTERA
FB: La Cantera. Proyectos en el Campo de la Recreación
WEB: www.enjm.com.ar
MAIL: lacantera.recreacionyjuego@gmail.com



res arrancaron jugando TEG entre ellos en La Casona Cultural de Humahuaca (Humahuaca 3508, Capital Federal) y pronto vieron que entre amigos y parejas un juego no alcanzaba y las nuevas opciones dieron lugar a un grupo más grande. Desde La Casona los alentaron a abrir las puertas al público y en 2007 cobró vida la asociación civil. Crecieron hasta organizar reuniones mensuales en todo el país, que les permitieron conocer a mucha gente vinculada al juego, y varias personas se terminaron sumando, en especial desde que en 2009 incorporaron los eurojuegos.

El paso lógico de hacer algo masivo llegó en 2012; el ENJM cobraba vida y su buena recepción le daría una continuidad anual hasta estos días.

Hoy, La Cantera organiza Noches de Juegos en distintos puntos del territorio nacional, y se aboca a probar nuevos productos y estudiar este fascinante mundo, para lo que están acondicionando el Centro de Investigación en Juego, cuya sede planean inaugurar oficialmente en marzo. Este será un espacio de formación para quienes quieran crear o conocer juegos, y en especial para desarrollar teoría al respecto.

El otro gran desafío para 2015 pasa por poder sacar una publicación en torno a los juegos de mesa, y realizar el #4ENJM en la segunda mitad del año. Como resalta Leonardo Pereyra, un ‘canterista’: “El foco siempre estará puesto en que la gente pueda construir sus propios espacios de disfrute, que reconozca la importancia del juego en todas las instancias de la vida y que se haga cargo de sus sueños. Creemos que el juego es una manera de llegar a ellos”. En este sentido, recalca la oportunidad de los encuentros para los actores del sector: “Hay gente que cree que crear un juego es sólo tener una buena idea. Al encontrarse con creadores, ilustradores, testers, diseñadores, empresarios y otros jugadores, termina descubriendo que es posible, pero que lleva mucho laburo. Sin embargo, funciona como aliciente. Un buen ejemplo es Marcelo Martínez, creador de Argentilandia (reseñado en el número 17 de [i]), que llegó al primer ENJM con su primer juego y en el #3EJM estaba testeando el segundo”. Cada encuentro funciona a la vez como deadline y testing oficial entre gente afín.

Conclusión

Hasta ahora los juegos de mesa gozaban en Argentina de una especie de ‘contradicción’: eran socialmente populares, pero comercialmente de nicho. Salvo por los seis títulos tradicionales, el resto pasaban desapercibidos, sin que sean en sí un bien de lujo. Sin embargo, esta tendencia está cambiando. Y por eso la misión de La Cantera y sus actividades es que los juegos de mesa se desmonopolicen. No hay nada contra las empresas de antaño, al contrario, éstas han auspiciado muchas de sus actividades, pero es importante hacer hincapié en la diversidad de la oferta para que se satisfaga una demanda cada vez mayor. [i]



Sumate a La Cantera en la creación colectiva de un juego de mesa de acceso gratuito para toda la comunidad, que luego ellos llevarán a barrios, villas y pueblos de todo el país. La convocatoria es para ilustradores y jugadores que deseen hacer su aporte.

Más info en: placeando.wix.com/juegocolectivo





ACE Team

Marcando el camino desde Chile

***DÍA A DÍA NUESTRO MERCADO CRECE.** No sólo acá. El resto de Latinoamérica es cada vez más próspero en lo que respecta a videojuegos. Más estudios y oportunidades son el fruto de semillas que fueron sembradas por estudios pioneros de la región, como ACE Team, los creadores de Zeno Clash. Esta nota es el resultado de una amena charla con Sebastián González, productor de Abyss Odyssey.*

Por Tomás García
@Zripwud

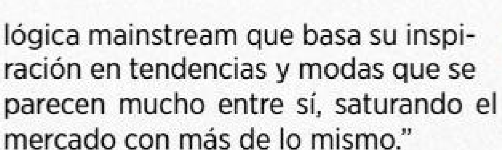
El año es 2009 y entre titanes de la industria como Uncharted 2: Among Thieves, Assassin's Creed II y Demon's Souls, asoma un fichín llamado Zeno Clash. Un audaz juego chileno en primera persona con excelentes mecánicas y un intrigante estilo artístico. "Creemos que Zeno Clash tocó sensibilidades muy especiales en el momento que fue lanzado. Tuvimos mucha suerte, pero al mismo tiempo nos gusta creer que apuntamos a un nicho del mercado en el que Zeno Clash tuviera sentido, presentando un juego estéticamente poderoso y con una mecánica interesante."

Fundado por los hermanos Bordeu –el nombre sale de sus iniciales–, ACE Team comenzó por amor al fichín haciendo mods de juegos populares como Doom II. Pero pronto se dieron cuenta de que estaban para más: "Fue un tema de maduración del equipo. Pasar de hacer las cosas de nivel aficionado a ser un estudio profesional. Ha habido un enorme crecimiento desde ese entonces, pero conservamos la misma pasión por nuestros proyectos."

En su primer intento llegaron a todos lados y encabezaron todas las conversaciones. Fue una sorpresa que nadie esperaba, salida del trasero del mundo (por mantener la elegancia): "Nunca pretendimos competir con los presupuestos de estudios grandes porque éramos muy, pero muy pequeños. Pero en lo que sí creíamos que podíamos competir era en creatividad." Y así Zeno Clash se convirtió en la bandera del estudio, representando aquello que son: "Aquí todo nace de nuestra vocación y pasión por los videojuegos. No hacemos estudios de mercado. No hay forma fácil de saber cuánto va a vender un juego."

El crecimiento de la región fue tan vertiginoso que cuando ACE Team apareció en el radar, la realidad de Latinoamérica era muy diferente a la de hoy, lo que hace aún más grande el logro de Zeno Clash. "Los desarrolladores en Latinoamérica se están consolidando. Cada día vemos nuevos estudios que se proponen crear juegos interesantes y que han logrado cierto éxito comercial o reconocimiento de marca. Dentro de los próximos años esperamos ver propuestas cada vez más innovadoras, en particular en desarrollos móviles y de PC, con los ocasionales juegos para consolas portátiles. Algunas quizás más atrevidas que las provenientes de países desarrolladores más tradicionales."





De todas maneras, eso no quiere decir que introducir nuestra propia identidad en el mercado vaya a ser una tarea fácil: "Es un interesante espacio para explorar, pero en términos de reconocimiento o visibilidad temática es mucho más difícil de vender ya que poca gente de los países que más consumen juegos conoce o le interesa. Es la mitología latinoamericana versus las que ya han sido explotadas en multiplicidad de medios, haciéndolas más fáciles de reconocer y digerir."

Abyss Odyssey –cuya review pueden encontrar en nuestro número pasado– es una respuesta a ese crecimiento. En él, no sólo utilizaron el escenario chileno, sino también tomaron como inspiración muchos mitos de la zona andina, mezclado con un atractivo art nouveau, que evoca la época en la que transcurre el juego. "Lo que nos motiva a crear juegos tiene mucho que ver con nuestros intereses personales y en lo que creemos que vale la pena hacer, con miras al largo plazo. Queremos ser reconocidos por nuestra creatividad y capacidad para ejecutar sobre esa visión, por eso pensamos que nuestros conceptos tienen que venir de un lugar que nos apasiona y no de los resultados de estudios de mercado."

Pero ACE Team no es el haber estado en el lugar indicado con el juego correcto, sino fruto del talento de sus integrantes y de esa rebeldía propia de no querer pertenecer a un molde. "Edmundo, uno de los hermanos Bordeu, es el Director de Arte del estudio y siempre está trabajando en conceptos que podrían beneficiarse de aplicaciones estéticas interesantes, ya sea porque surgen del mundo del arte o han sido rescatadas de medios más bien tradicionales y que han caído en el desuso o llanamente en el olvido. La idea es separarse de la lógica mainstream que basa su inspiración en tendencias y modas que se parecen mucho entre sí, saturando el mercado con más de lo mismo."

Esto no quiere decir que viven haciendo lo que quieren y no se preocupan por las ventas: "Somos conscientes de que el éxito comercial es algo que tenemos que tener muy en cuenta, y precisamente por eso es que buscamos crear juegos que puedan diferenciarse y tengan una oportunidad frente a los que son desarrollados por estudios de mucho mayor tamaño y recursos."

Y esa separación con los estudios de más porte no sólo existe en los productos que lanzan, sino también en el funcionamiento como compañía: "Tenemos una forma de trabajar más bien relajada, sin muchas formalidades, prefiriendo la fluidez de comunicación cara a cara y requerimientos flexibles. En general somos muy obsesivos con el cuidado de los detalles e iteramos bastante, siempre buscando soluciones creativas a los problemas que aparecen. Usamos una versión light de SCRUM para ordenar nuestras entregas y el desarrollo diario con reuniones de status y revisiones de entregables. En lo posible evitamos tener períodos de horas extra, a pesar de que invariablemente tenemos que hacerlo... pero tratamos de mantenerlos a raya."

El futuro se ve prometedor: de momento están trabajando en su quinto juego para PC y consolas, "con una estética un tanto bizarra pero a la vez familiar." Están probando mecánicas, viendo qué funciona, descartando lo que no, con miras a lanzarlo en algún momento de este año. "Nosotros seguiremos trabajando en proyectos que nos despierten curiosidad y sintamos que son un desafío al momento de desarrollarlos." Como siempre, seguirán marcando el camino. [i]



Tóxico

Gente que es mejor perderla que encontrarla

***NO TODO ES COLOR DE ROSA** entre los gamers. Tal vez quieras refugiarte en el mundo de los fichines para pasar un buen rato pero en ocasiones te topas con gente que te arruina la experiencia y le da mal nombre a la comunidad.*

De cada diez gamers que nos crucemos en la vida, nueve serán geniales pero el décimo será un imbécil que nos hará odiar nuestro juego favorito y a la Humanidad entera. ¿Cómo reconocerlos, qué hacen para ganarse el odio y cómo lidiar con ellos?

El gamer tóxico es fácilmente identificable, a veces ni siquiera hace falta buscarlo ya que se destaca por sí solo. Es una persona con un ego gigante, se cree el mejor de todos y es un vivillo que busca siempre la ventajita. ¿Ejemplos? Ese conocido de Magic que esquilma a un novato, dándole una pila de cartas de rareza Común por una Legendaria. O es quien nos roba la colección de cartas cuando nos distraemos. También es esa persona que nos enseña a jugar pero no tiene vergüenza alguna en destruirnos en las primeras cien partidas que disputemos, como si de esas victorias dependiera su reputación o supervivencia. Con frecuencia el perjudicado abandona el juego por este tipo de actitudes: las primeras impresiones cuentan mucho.

Internet ha resultado ser un terreno fértil para este tipo de tontos, protegidos por la seguridad que les brinda el anonimato: es fácil hacerse el guapo cuando ignoran tu nombre y no te pueden reconfigurar la cara con una seguidilla de piña-patada-piña. Te acosan en un foro o en un grupo de Facebook, maltratándote o gozándote como si ellos hubieran nacido sabiendo. Y no son tóxicos sólo los usuarios sino también los Mods o Admins, en ocasiones pequeños dictadores en potencia. Extrañamente, se da un caso en el que fanáticos de un juego perjudican eso que dicen amar.

Es comprensible la preocupación por erradicar miembros venenosos que influyan de forma negativa en la comunidad: la pérdida de jugadores implica pérdida de ventas y de potenciales consumidores. No es inusual que el tóxico sea un ex-jugador descontento con el juego. Hace poco tuve una entrevista laboral con una compañía de juegos norteamericana, y me pidieron desarrollar una propuesta sobre qué hacer si se desatara una flame war en un foro y cómo conducirse si uno de los participantes es un reconocido jugador. Días atrás leí un comentario de un jugador de estas características en Facebook: "¿Todavía existe ese juego?". Cuatro palabras que pueden perjudicar de forma incalculable el esfuerzo de una empresa y su comunidad de jugadores.

¿Qué podemos hacer para combatir esta mala onda? Ser proactivos, denunciando jugadores negativos, o rehusándonos a jugar con ellos. Si administramos o moderamos foros o grupos debemos ser celosos en cuidar su integridad y no nos debe temblar el pulso para tratar de encarrilar micos con ínfulas de gorila, o llegado el caso, expulsarlos para salvar al resto. Para finalizar, una lección de RIOT Games, que con League of Legends tuvo políticas públicas activas para reencauzar jugadores conflictivos como Ocelote, transformando un problema en una oportunidad de evangelizar a su base de jugadores. [i]



11 BIT STUDIOS | ACCIÓN, AVENTURA | PC, MAC, LINUX

This War of Mine

Ganar un terremoto

***LA GUERRA ES DIVERTIDA,** es lo que durante años nos han hecho ver los videojuegos -salvo contadísimas excepciones- dentro del género bélico, como Spec Ops: The Line o los Metro. El fichín que nos incumbe es una excepción entre excepciones porque no sólo nos deja bien en claro que la guerra es dura, sino que la presenta como algo imposible de ganar. "No se puede ganar una guerra como tampoco se puede ganar un terremoto".*

Nuestro compañero, presa del pánico, alerta a los guardias: ahora saben que aquella edificación será el lugar de saqueo de tu grupo esa noche. A pesar de que logra escapar, regresa al refugio con las manos vacías y, entre tanto fogoneo, es alcanzado por una bala que le deja una herida profunda. Retirarla no será problema, pero salir en busca de vendajes y otras medicinas se vuelve una cita obligada para evitar infecciones y otros males.

Sin dudarlo, salimos a cumplir nuestra misión. Ahora es nuestro turno de rastrillar provisiones. Los vendajes son prioridad y por fortuna nos topamos con una modesta casa que pareciera albergar algo de ello. El problema surge cuando nos percatamos que en el lugar vive un matrimonio de ancianos. Al descubrirnos hurtando, nos ruegan que no nos llevemos sus medicinas. Con un nudo en la garganta, tomamos nuestra decisión: huimos, huimos habiéndoles quitado todo, consolándonos con la triste excusa "otros, en nuestro lugar, los habrían matado". ¿Y en qué nos diferenciamos de ellos, si no podrán vivir sin esas medicinas? Pero no se preocupen, no los culpo. La guerra transforma a las personas.

¿Imaginan dicha situación? Pues así es This War of Mine, un título para PC desarrollado por la compañía indie 11 Bit Studios, que cambia el foco



del género bélico para narrarnos situaciones realmente trágicas desde el punto de vista de un grupo de civiles. Bajo el lema "En la guerra, no todo el mundo es un soldado", busca mostrarnos que toda guerra proyecta sufrimiento y hostilidad más allá del campo de batalla. Que existen quienes viven una lucha constante en busca de comida y refugio y sufren las penas que conlleva el enfrentamiento entre ambos bandos. Es un enfoque novedoso no sólo porque jugamos con un civil sino porque además, alejándose del clásico shooter, nos propone un gameplay centrado en la estrategia y la supervivencia.

Lo interesante de This War of Mine, entonces, yace en su capacidad de hacernos vivir situaciones de guerra tensas como cualquier otro juego bélico, pero con una diferencia: en lugar de presentarlas cargadas de adrenalina y emoción, las pinta como tragedia o, en otras palabras, como las viviría un sobreviviente en una ciudad sitiada.

This War of Mine no es explícito con sus imágenes, pero no le hace falta serlo para trasmitirnos desesperanza (su gameplay y su narrativa juegan a favor de ello) ni para recordarnos que tras una guerra no quedan ganadores, sino sobrevivientes. [i]

Por Florencia Orsetti | www.shdownloads.com.ar | @lunatika_shd

Copias pirata vs. Código ninja

De piratería, escorpiones, control digital y vuvuzelas

Por Santiago Figueroa
Morton



AGAZAPADOS EN EL CÓDIGO, listos para atacar en silencio como ninjas, existen grandes guiños que los desarrolladores dejan en sus juegos, esperando... ansiosos de la carne fresca de un incauto pirata que llega al juego de maneras no oficiales, sin tener una remota idea de lo que le espera. ¿Diversión a costa de ladrones, o arma de doble filo? Lo dejamos a su criterio.

Un método de DRM (ver cuadro "¿Qué es el DRM?") que se hizo popular en estas últimas semanas dada su incorporación en el recién lanzado The Talos Principle, es uno que no detiene nuestro ingreso al juego de inmediato, o lo frena en determinado punto, sino que va apareciendo en forma gradual mientras jugamos. Cuando abrimos el juego que acabamos de bajar por torrent o que nos copió un amigo en el pendrive, todo parece andar bien. Pero a medida que avanzamos, las cosas se van poniendo extrañas hasta que notamos que algo anda mal en serio. Somos los piratas luchando contra los desarrolladores ninjas que ocultaron en la profundidad del sistema una barricada lista para frustrarnos y recapacitar sobre nuestras acciones. A tener en cuenta: con el tiempo han aparecido algunos reclamos de usuarios que dicen haberse encontrado con estos disturbios en sus copias 100% originales. Queda en cada uno de nosotros evaluar si se trata de reclamos legítimos.

SOY UN ESCORPIÓN

Quizás el caso más conocido de estas protecciones ninja es el de Serious Sam 3, un FPS lanzado en 2011. El equipo de Croteam introdujo una sorpresa inesperada al comienzo del juego: si nuestra versión del software es pirata, vamos a encontrarnos con un escorpión rojo gigante. Por más que intentemos dispararle, este enemigo es inmortal, rápido y letal, por lo que se vuelve imposible continuar el juego.



FADE TO BLACK

De los primeros en usar este sistema fueron los desarrolladores de Codemasters, llamándolo FADE, y lo implementaron en Operation Flashpoint: Cold War Crisis, donde la performance del juego se reducía en forma considerable. Luego lo incorporaron en otros títulos como Arma 2, en donde nuestra puntería se reduce hasta el punto de equivaler a la de un stormtrooper, y en Take on Helicopters, donde nos la pasamos todo el juego con un efecto bluready como si estuviéramos sumergidos, empeorando a cada segundo. Si aun así insistimos en jugar, nuestro personaje termina convirtiéndose en un ave, alejándose del escenario. Posta, en serio.

SIEMPRE ESTE PARCHE EN EL OJO...

...fue más lejos que mi corazón. Eso cantan en las oficinas de Remedy, creadores de Alan Wake, en el cual incorporaron una protección sutil y con mucha clase. Si el





juego detectaba que nuestra copia era pirata, el protagonista aparecía con un parche en el ojo durante toda la aventura. Ideal para compartir sus screenshots ¿eh? Y que la gente crea que nos compramos el nuevo Metal Gear.

PERDIENDO EL CONTROL

Otros que son severos con sus protecciones son los muchachos de Rocksteady. Sus agregados ninja al código hicieron que quienes poseían una copia ilegal de Batman: Arkham Asylum no pudiesen utilizar su capa para planear, lo que resultaba en una horrorosa muerte del encapotado y la imposibilidad de continuar la aventura.

Mientras tanto, en GTA 4, la protección hacía danzar la cámara, simulando la visión que tenemos al estar muy ebrios (bah, nos contaron que así ve uno, ejem). Ya es difícil escapar de cinco patrulleros dispuestos a perseguirnos por toda la ciudad, imagínense hacerlo borracho.

REALMENTE MALO

Si por alguna razón se nos daba, en el año 2010, quizás para ahogar las penas de haber perdido la Copa del Mundo en Sudáfrica, descargar una copia pirata del juego Michael Jackson: The Experience para Nintendo DS, Ubisoft tenía una sorpresa desagradable preparada para nosotros. Por sobre las canciones del juego, podíamos oír el irritante y acaparador sonido de las vuvuzelas, despertando nuestras ansias de arrojar la consola contra el suelo. ¿Quién es malo ahora?

¡SABOTAJE!

Más que un caso de código ninja, estamos ante un fino trabajo de sabotaje que nos sirve para dar un cierre poético a esta nota. Los creadores de Game Dev Tycoon filtraron a los sitios de descargas ilegales y a los torrent, una versión de su simulador, que como su nombre lo indica nos pone a cargo de una empresa de videojuegos. En esta versión alternativa, las ventas de nuestros juegos, sin importar cuánto nos esforcemos, disminuyen estrepitosamente hasta que en el irremediable Game Over aparece un mensaje indicando que la piratería es la causa de que nuestro estudio cierre. Doloroso.

Sales Report

Boss, it seems that while many players play our new game, they steal it by downloading a cracked version rather than buying it legally.
If players don't buy the games they like, we will sooner or later go bankrupt.

:-(

¿QUÉ ES EL DRM?

La protección DRM (que puede traducirse como "gestión de derechos digitales") existe desde el nacimiento del software. Se gestó como una forma de evitar que se realicen copias de un programa en forma casera, en lugar de que esos interesados en el producto adquieran su copia original. La computación, en el principio de sus tiempos, vino acompañada de una filosofía de compartir, sin darle valor a la propiedad intelectual más que como un mérito (algo que no ocurría con el hardware). Para luchar contra esa filosofía que no permitía a las empresas obtener las ganancias que las mantuviesen en el mercado, se crearon estos sistemas antipiratería que permanecen al día de hoy de diversas formas y colores.

Los DRM han causado más de una molestia incluso en gamers que adquieren copias originales, como Diablo 3 y el más reciente Sim City, juegos que requieren de una constante conexión online para ser jugados.

Existe un movimiento llamado Defective By Design, que afirma que el fin de los sistemas DRM es crear un bien dañado, que nos previene de hacer lo que sería posible hacer de otra manera. Ellos alegan que esto concentra el control sobre la producción y distribución del entretenimiento, dando a sus creadores el poder de destruir nuestro contenido o vigilar nuestros hábitos de consumo. [i]

Por Durgan A. Nallar | Dan



Días de radio

Un juego de narración que la rompe

LA PRIMERA VEZ *elegimos zombies. Tenemos que decidir si abandonamos a Zoe, que tiene la pierna destrozada, o cargamos con ella a pesar del peligro. La arrastramos hasta una celda, donde encontramos una escopeta a tiempo para volarle la cabeza a un cadáver ambulante. Los sesos quedan pegoteados por toda la pared. Sirve para untarnos de porquería y oler como los malditos. Corremos hacia un puesto militar en vano, los muertos vivos son demasiados. Podríamos huir, pero jamás abandonaremos a Zoe.*

Siguiente ronda. El detective Johnny es apuesto y robusto. Logra eliminar a su asesino en el último segundo gracias a la pistola que esconde en la tobillera, pero la ola de calor que golpea San Francisco acaba con sus fuerzas. Despierta en el hospital. Hay un ramo de flores en la mesa de luz. Y una carta perfumada: "Querido Johnny: Me fui con tu mejor amigo, Joe. No me busques. Con amor, Agatha." Johnny está furioso. En el gimnasio encuentra a su entrenador de boxeo. Hay algo sucio en el departamento de policía y el viejo sabe algo. Joe trafica estupefacientes y Agatha lo cubre. El detective huele a quemado. El entrenador no, porque su nariz está rota y aplastada. De repente, el fuego alumbra el sudoroso rostro de Johnny. ¡El gimnasio arde! Escapan justo antes de que el Ford doble la esquina. Pero Johnny alcanza a distinguir el sombrero de Agatha. ¡Esa perra traidora!

Días de radio es un juego de mesa de autor, hecho por el argentino Alejandro Maio Sasso y publicado por Bisonte. ¡Divertidísimo! El objetivo es inventar al vuelo una historia entre todos los jugadores (hasta cuatro). Se elige un género (hay cuatro grandes temáticas: aventura, ciencia ficción, terror y policial, que tienen tres subgéneros cada una), y por turno hay que ir narrando como mejor salga. Un reloj de arena y las cartas de guión que bajan los demás jugadores hacen que la historia tome ritmo y sentido. La cosa es no detenerse hasta que sale la carta de fin de programa, momento de cerrar la historia. Un breve radioteatro de 20 minutos que nunca sale igual pero siempre resulta extraordinario.

Para matarse de risa. O de miedo. O de intriga. Investiguen en bit.ly/1BDjZ8w. En Buenos Aires, Días de radio se puede comprar en Bisonte, Ángel Gallardo 573. Corran a buscarlo. [i]

Gánense un ejemplar cortesía del autor en bit.ly/1vYtx9G



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]

DIRECTOR GENERAL Durgan A. Nallar
DIRECTOR Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA Ing. Pablo N. Salaberri
DIRECTOR COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa

ESCRIBEN Y COLABORAN
Cecilia Barat, Gastón Coconier, Fernando Coun, Ezequiel Deza, Sebastián Di Nardo, Esteban Echeverría, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Tomás García, Guillermo Grotz, Pedro F. Hegoburu, Pablo Huerta, Durgan A. Nallar, Jerónimo Nallar, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Lucas Robledo, Laura Romero, Pablo Salaberri, Federico Zajdweber.

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Double Fine Productions, Blizzard Entertainment, Tickity Boom Games, ACE Team, Duval, Bisonte, Electronic Arts, GIGABYTE, Gráfica Pinter, Konami, LocalStrike, Lector Global, Level Up!, Microsoft Argentina, Sony Argentina, Ubisoft, OVNI Press, Escuela de Game Design, Ministerio de Cultura de la Nación.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Tim Schafer, Sebastián De Caro, Walter Costabel, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero, Matías López. A todos nuestros colegas.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 4 Nº 23 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DISA S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin la autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Copyright © 2015. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.NET
BUENOS AIRES, ARGENTINA
ENERO - FEBRERO DE 2015

GIGABYTE™



G1 GAMING Motherboards

/gigabyte.ar

g1.gigabyte.com


RESPAWN
ediciones
ISSN 1851-3387
9 771851 338000
00023